A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

X.évfolyam, 5.szám, 1999. május

100. JUBILEUMI SZÁM



JUBILEUMI SZÁMHOZ MÉLTÓ JÁTÉKÖZÖN!



CIVILIZATION: CALL TO POWER • SILVER • WARZONE 2100 • TOCA2
ALIENS VS PREDATOR • IMPERIALISM 2 • LANDS OF LORE 3

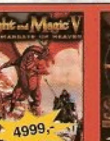
CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



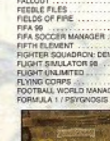


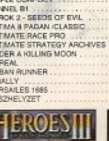
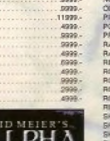
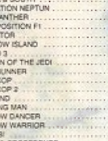
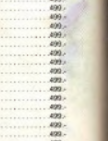
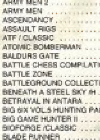
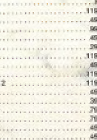


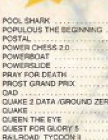
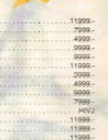
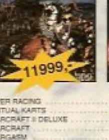
MÁRCIUSI AKCIÓS ÁRAINK A HÁTSÓ-BELSŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL, VAGY BEKÜLDÉSÉVEL ÉRVÉNYES!

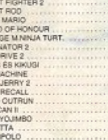


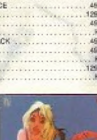


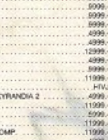


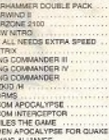
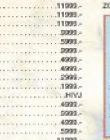







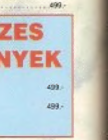





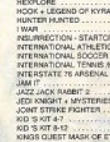
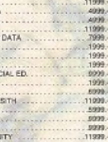




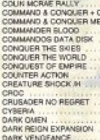
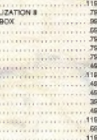






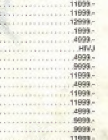
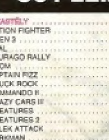
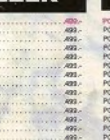




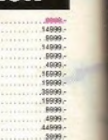
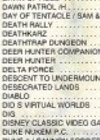
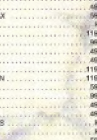


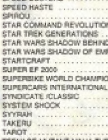
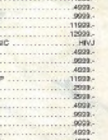
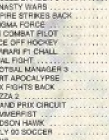
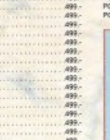
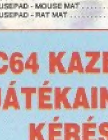


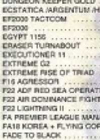
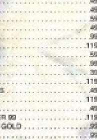
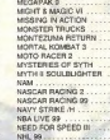
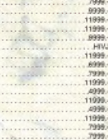




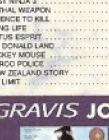


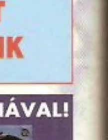
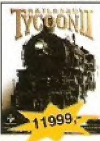




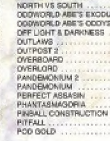
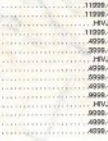
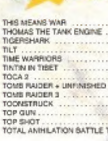









PC CD ROM

100 AIRBORNE ACTION	1999,-
100 FIGHTING ACTION	1999,-
101st AIRBORNE IN NORMANDY	11999,-
3 MEGAGAMES	5999,-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	11999,-
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	4999,-
7th GUEST /H	4999,-
A BUGS LIFE	11999,-
ABUSE	9999,-
ACTUA POOL	11999,-
ACTUA TENNIS	11999,-
ADDICTION PINBALL	7999,-
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHT.	5999,-
AGE OF EMPIRES GOLD	14999,-
AGE OF EMPIRES	9999,-
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999,-
AHX 1	11999,-
ALPHA CENTAURY	11999,-
APACHE LONGBOW	3999,-
ARMY MEN 2	HIVJ
ARMY MEN	11999,-
ASCENDANCY	4999,-
ASSAULT RIGS	9999,-
ATF / CLASSIC	4999,-
ATOMIC BOMBERMAN	2999,-
BALDURS GATE	11999,-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999,-
BATTLE ZONE	11999,-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999,-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999,-
BETRAYAL IN ANTARA	3999,-
BIG SIX VOL.5 HUNTING PACK	7999,-
BIG GAME HUNTER II	7999,-
BIOFORGE /CLASSIC	4999,-
BLADE RUNNER	4999,-
BROOD WAR – STARCRAFT DATA	7999,-
BUG RIDERS	11999,-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999,-
C&C RED ALERT MEGABOX	12999,-
C&C RED ALERT	4999,-
CAESAR 2 S.O.	HIVJ
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999,-
CANNON FODDER 2 /H	4999,-
CARMAGEDDON	HIVJ
CART PRECISION RACING	12999,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	HIVJ
CHAOS CONTROL	7999,-
CHASM THE RIFT	9999,-
CITY OF LOST CHILDREN	12999,-
CIVIL WAR GENERALS II	3999,-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	7999,-
COLIN MCRAE RALLY	11999,-
COMMAND & CONQUER + CIVILIZATION II	7999,-
COMMAND & CONQUER MEGABOX	9999,-
COMMANDER BLOOD	5999,-
COMMANDOS DATA DISK	7999,-
CONQUER THE SKIES	7999,-
CONQUER THE WORLD	7999,-
CONQUEST OF EMPIRE	4999,-
COUNTER ACTION	11999,-
CREATURE SHOCK /H	4999,-
CROC	4999,-
CRUSADER NO REGRET	3999,-
CYBERIA	4999,-
DARK OMEN	11999,-
DARK REIGN EXPANSION	6999,-
DARK VENGEANCE	11999,-
DARKSIDE OF THE MOON	11999,-
DAWN OF ACES	7999,-
DAWN PATROL /H	4999,-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999,-
DEATH RALLY	HIVJ
DEATHKARZ	11999,-
DEATHTRAP DUNGEON	9999,-
DEER HUNTER COMPANION	4999,-
DEER HUNTER	4999,-
DELTA FORCE	11999,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999,-
DESECRATED LANDS	5999,-
DIABLO	9999,-
DID S VIRTUAL WORLDS	4999,-
DIG	4999,-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	HIVJ
DUKE NUKEM P.C.	HIVJ
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999,-
DUNE	4999,-
DUNGEON KEEPER GOLD	4999,-
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999,-
EF2000 TACTCOM	5999,-
EF2000	4999,-
EGYPT 1156	9999,-
ERASER TURNABOUT	11999,-
EXECUTIONER 11	5999,-
EXTREME G2	9999,-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999,-
F16 AGRESSOR	11999,-
F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999,-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999,-
F22 LIGHTNING II	4999,-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999,-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999,-
FADE TO BLACK	2999,-
FALCON 4.0	HIVJ
FALLOUT 2	11999,-
FALLOUT	11999,-
FEEBLE FILES	11999,-
FIELDS OF FIRE	11999,-
FIFA 99	7999,-
FIFA SOCCER MANAGER	4999,-
FIFTH ELEMENT	11999,-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999,-
FLIGHT SIMULATOR 98	15999,-
FLIGHT UNLIMITED	4999,-
FLYING CORPS	4999,-
FOOTBALL WORLD MANAGER	11999,-
FORMULA 1 / PSYGNOSIS	12999,-
FULL THROTTLE / DIG	4999,-
FULL THROTTLE	4999,-
FULL WORMAGE - WORMS COLLECTION	11999,-
FUN PACK 3	2999,-
FUN PACK	2999,-
FUTURE COP LAPD	7999,-
GAME MANIA 1	9999,-
GAME MANIA 3	9999,-
GAME MANIA 4	9999,-
GAME MANIA 5	9999,-
GAME RAGE	4999,-
GEX 3D	4999,-
GLORIANA	12999,-
GRAND PRIX 2 / MICROPROSE	4999,-
GRAND PRIX LEGENDS	9999,-
GRAND TOURING	11999,-
HALF LIFE	HIVJ
HAND OF FATE / LEGEND OF KYRANDIA 2	4999,-
HARDWAR	11999,-
HELLFIRE ZONE	5999,-
HERETIC II	11999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	11999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	4999,-
HEROES OF MIGHT&MAGIC III	11999,-
HEXPLORE	11999,-
HOOK + LEGEND OF KYRANDIA	4999,-
HUNTER HUNTED	4999,-
I WAR	11999,-
INSURRECTION - STARTCRAFT DATA	7999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999,-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999,-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999,-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	9999,-
JAM IT	1999,-
JAZZ JACK RABBIT 2	6999,-
JEDI KNIGHT + MYSTERIES OF SITH	11999,-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999,-
KID 'S KIT 4-7	9999,-
KID 'S KIT 8-12	9999,-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999,-
KKND 2	11999,-
KLINGON HONOUR GUARD	11999,-
KNIGHTS & MERCHANTS	6999,-
LANDS OF LORE III	11999,-
LEGO CHESS	11999,-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999,-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999,-
LOST EDEN	4999,-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999,-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999,-
LULA DOUBLE PACK	9999,-
M1 TANK PLATTON 2	9999,-
MAGIC & MAYHEM	11999,-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	12999,-
MANIC KARTS	6999,-
MAXIMUM ROAD RACE	3999,-
MEGA3PACK	11999,-
MEGAPAK 6	4999,-
MEGAPAK 8	6999,-
MEGAPAK 9	7999,-
MIGHT & MAGIC VI	9999,-
MISSING IN ACTION	11999,-
MONSTER TRUCKS	11999,-
MONTEZUMA RETURN	9999,-
MORTAL KOMBAT 3	HIVJ
MOTO RACER 2	11999,-
MYSTERIES OF SYTH	6999,-
MYTH II SOULBLIGHTER	7999,-
NAM	11999,-
NASCAR RACING 2	4999,-
NASCAR RACING 99	11999,-
NAVY STRIKE /H	4999,-
NBA LIVE 99	11999,-
NEED FOR SPEED III	7999,-
NHL 99	7999,-
NIGHTMARE CREATURES	9999,-
NO RESPECT	9999,-
NORTH VS SOUTH	11999,-
ODDWORLD ABE'S EXODUS	11999,-
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE	HIVJ
OFF LIGHT & DARKNESS	11999,-
OUTLAWS	4999,-
OUTPOST 2	3999,-
OVERBOARD	HIVJ
OVERLORD	4999,-
PANDEMONIUM 2	5999,-
PANDEMONIUM	4999,-
PERFECT ASSASIN	9999,-
PHANTASMAGORIA	HIVJ
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999,-
PITFALL	4999,-
POD GOLD	4999,-
POLICE QUEST COLLECTION	5999,-
POLICE QUEST SWAT 2	11999,-
POOL SHARK	11999,-
POPULOUS THE BEGINNING	7999,-
POSTAL	4999,-
POWER CHESS 2.0	9999,-
POWERBOAT	9999,-
POWERSLIDE	11999,-
PRAY FOR DEATH	2999,-
PROST GRAND PRIX	4999,-
QAD	9999,-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999,-
QUAKE	HIVJ
QUEEN THE EYE	11999,-
QUEST FOR GLORY 5	11999,-
RAILROAD TYCOON II	11999,-
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999,-
RAILROAD TYCOON	3999,-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999,-
RAINBOW SIX	HIVJ
RAYMAN	4999,-
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	4999,-
REBEL ASSAULT-X WING	5999,-
RED ALERT COMPILATION	14999,-
RED BARON II	11999,-
RED JACK	11999,-
REDLINE RACER	5999,-
REDLINE	11999,-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIn	9999,-
RESIDENT EVIL 2	11999,-
RETURN TO KRONDOR	11999,-
RIDDLE OF MASTER LU	3999,-
ROBORUMBLE	6999,-
ROGUE SQUADRON	HIVJ
ROLLERCOASTER TYCOON	11999,-
S.C.A.R.S	11999,-
SANITARIUM	11999,-
SCARAB	12999,-
SCORCHED PLANET	1999,-
SCREAMER 2	4999,-
SETTLERS 2	HIVJ
SETTLERS 3 MISSION PACK	4999,-
SHADOW WARRIOR	9999,-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	11999,-
SILVER GAMES	4999,-
SILVER	11999,-
SIM CITY 3000	11999,-
SIM CITY	4999,-
SKULL CAPS	9999,-
SOUTH PARK	9999,-
SPEC OPS	11999,-
SPECTRE VR	6999,-
SPEED BUSTERS	11999,-
SPEED HASTE	4999,-
SPIROU	9999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,-
STAR TREK GENERATIONS	12999,-
STAR WARS SHADOW BEHIND MAGIC	HIVJ
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	4999,-
STARTCRAFT	9999,-
SUPER EF 2000	4999,-
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	11999,-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999,-
SYNDICATE /CLASSIC	2999,-
SYSTEM SHOCK	4999,-
SYYRAH	9999,-
TAKERU	9999,-
TAROT	4999,-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999,-
TEN PIN ALEY	9999,-
TEST DRIVE 4X4	11999,-
THEME HOSPITAL	4999,-
THIS MEANS WAR	4999,-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999,-
TIGERSHARK	11999,-
TILT	4999,-
TIME WARRIORS	4999,-
TINTIN IN TIBET	9999,-
TOCA 2	11999,-
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	5999,-
TOMB RAIDER 3	11999,-
TOONSTRUCK	4999,-
TOP GUN	11999,-
TOP SHOT	7999,-
TOTAL ANHILATION BATTLE TACTICS	7999,-
TRIPLE CONFLICT	5999,-
TUNNEL B1	5999,-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999,-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999,-
ULTIMATE RACE PRO	9999,-
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999,-
UNDER A KILLING MOON	4999,-
UNREAL	6999,-
URBAN RUNNER	4999,-
V RALLY	9999,-
VERSAILES 1685	2999,-
VESZHELYZET	4999,-
VIPER RACING	11999,-
VIRTUAL KARTS	4999,-
WARCRAFT II DELUXE	9999,-
WARCRAFT	HIVJ
WARGASM	11999,-
WARGODS	2999,-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	11999,-
WARHAMMER DOUBLE PACK	11999,-
WARWIND II	11999,-
WARZONE 2100	11999,-
WCW NITRO	9999,-
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999,-
WETRIX	9999,-
WING COMMANDER III	4999,-
WING COMMANDER IV	4999,-
WING COMMANDER	2999,-
WIZKID /H	1999,-
WORMS	HIVJ
X COM APOCALYPSE	4999,-
X COM INTERCEPTOR	9999,-
X FILES THE GAME	4999,-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999,-
X WING ALLIANCE	11999,-
XENOCRACY	11999,-
ZEBCO PROFISHING 3D	7999,-
ZOOL 2	2999,-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999,-
M1 TANK PLATOON	1999,-
WARBREEDS	1999,-

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY	499,-
ACTION FIGHTER	499,-
ALIEN 3	499,-
BAAL	499,-
BBURAGO RALLY	499,-
BOOM	499,-
CAPTAIN FIZZ	499,-
CHUCK ROCK	499,-
COMMANDO II	499,-
CRAZY CARS III	499,-
CREATURES	499,-
CREATURES 2	499,-
DALEK ATTACK	499,-
DARKMAN	499,-
DIE HARD	499,-
DOUBLE DRAGON 3	499,-
DYNASTY WARS	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	499,-
ENIGMA FORCE	499,-
F16 COMBAT PILOT	499,-
FACE OFF HOCKEY	499,-
FERRARI F1 CHALL.	499,-
FINAL FIGHT	499,-
FOOTBAL MANAGER 3	499,-
FORT APOCALYPSE	499,-
FOX FIGHTS BACK	499,-
GAZZA 2	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	499,-
HAMMERFIST	499,-
HUDSON HAWK	499,-
ITALY 90 SOCCER	499,-
JAWS	499,-
JUDGE DREDD	499,-
LAST NINJA 3	499,-
LETHAL WEAPON	499,-
LICENCE TO KILL	499,-
LONG LIFE	499,-
LOTUS ESPRIT	499,-
MC DONALD LAND	499,-
MICKEY MOUSE	499,-
NARCO POLICE	499,-
NEW ZEALAND STORY	499,-
NO LIMIT	499,-
NORTH & SOUTH	499,-
OPERATION NEPTUN	499,-
PINK PANTHER	499,-
POLE POSITION F1	499,-
PREDATOR	499,-
RAINBOW ISLAND	499,-
RAMBO 3	499,-
RETURN OF THE JEDI	499,-
ROADRUNNER	499,-
ROBOCOP	499,-
ROBOCOP 2	499,-
RODLAND	499,-
RUNNING MAN	499,-
SHADOW DANCER	499,-
SHADOW WARRIOR	499,-
SHINOBI	499,-
SKULL & CROSSBONES	499,-
STAR WARS	499,-
STREET FIGHTER 2	499,-
STREET ROD	499,-
SUPER MARIO	499,-
SWORD OF HONOUR	499,-
TEENAGE M.NINJA TURT.	499,-
TERMINATOR 2	499,-
TEST DRIVE 2	499,-
TETRIS ÉS KIKUGI	499,-
TIME MACHINE	499,-
TOM & JERRY 2	499,-
TOTAL RECALL	499,-
TURBO OUTRUN	499,-
TURRICAN II	499,-
USAGI YOJIMBO	499,-
VENDETTA	499,-
WATERPOLO	499,-
WEST BANK	499,-
WHO DARES WINS	499,-
ZORRO	499,-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3	499,-
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	499,-

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	499,-
ROBOCOP 3	499,-
TOKI	499,-

SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

PC JOY - F16 HAWK	8999,-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999,-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	6999,-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	14999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	4999,-
PC JOY - GRAVIS XTERMINATOR	16999,-
PC JOY - TM FORMULA 1 SPRINT	19999,-
PC JOY - TM FORMULA 1	35999,-
PC JOY - TM FRAGMASTER	39999,-
PC JOY - TM PINBALL JOY	6999,-
PC JOY - TM PREMIER PAD	4999,-
PC JOY- DESTINY FORCEFEEDBACK	44999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3899,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3899,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3899,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉV GARANCIÁVAL!

A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI
MÁJUSTÓL AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION



ZELDA   MARIO KART   SPAWN   CRASH BANDICOOT



STAR WARS





BONE

FINAL FANTASY

QUAKE





ÁRAINK!

BONE	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT PLÜSS (KICSI)	1999,-/DB
CRASH BANDICOOT PLÜSS (NAGY)	HÍVJ!
DINOSZAURUSZOK	2999,-/DB
DRAGO BALL Z	HÍVJ!
DUKE NUKEM	2999,-/DB
FINAL FANTASY VII	HÍVJ!
MANGA ROBOT (KICSI)	499,-/DB
MANGA ROBOT (NAGY)	999,-/DB
MARIO KART	HÍVJ!
METAL GEAR SOLID	3999,-/DB
MORTAL KOMBAT	HÍVJ!
QUAKE	2999,-/DB
RASIDENT EVIL	HÍVJ!
SPAWN	2999,-/DB
STAR WARS EPISODE I	HÍVJ!
TEKKEN 3	HÍVJ!
TOMB RAIDER	3999,-/DB
TUROK	HÍVJ!
VIRUS	2999,-/DB
ZELDA	HÍVJ!

UJDONSÁGOKÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRAINKÉRT HÍVD A 35-90-576-OS SZÁMOT

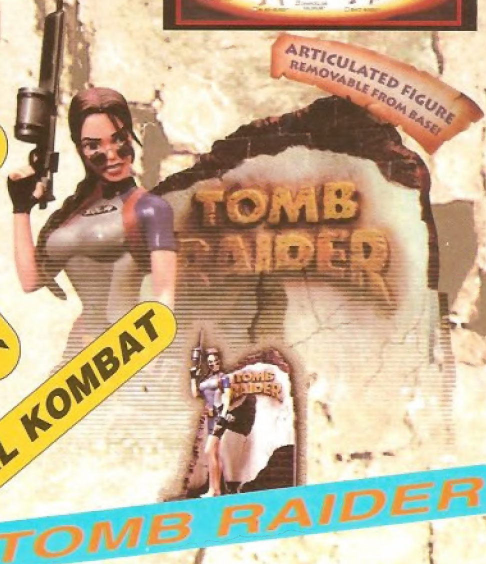
576 KByte

DUKE NUKEM



RESIDENT EVIL





TUROK

DINOSZAURUSZOK

MORTAL KOMBAT

TOMB RAIDER

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 5. SZÁM, 1999. MÁJUS



8 Növekedjetek és szaporodja

– hangzik a Civilization: Call to Power mottója, amelyben unalmas perceinkben végigjátszhatjuk az emberiség múltját, jelenét és persze jövőjét is.









18 Pred Ale

– ordították az egybegyűlt Ny Utasok, amint megülték préd torát, azaz a Prédatort. Továb elkerülése végett maradjunk hogy az Aliens vs Predator m nem egy szokványos Quake-k

30 Hát sajnos Isten veled, Tiberian Sun!

Az Eidos nagyszerű Warzone 2100-ából mindenki megtudhatja, hogy milyen is lehet egy C&C-klón, ha az valóban teljesen 3D.



12 Szev

– mondhatja minde mert az egyedural kapott személyébe



Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389 Budapest, Pf: 132.

ISSN 0865-8226

Huh, hát ezt is megértük! Aki címlap nélküli újságot vásárolt, az még nem értesülhetett róla, de nekik most kürtölöm ki, hogy ez az 576 Kbyte 100. (igen-igen: SZÁZADIK) száma. (Akik címlapos újságot vettek, azok már tudnak róla, szóval nekik azt fuvolázom, hogy ezzel a huszárvágással sikerült megoldanunk a borító kiválasztásának mindig kényes problémáját: ezentúl sorszámozni fogunk). Szóval szép ünnep ez egy havilap életében, különösen azért, mert pont úgy jött ki a lépés, hogy éppen mostanra érett be a húsvéti termés, és a tesztelt játékaink között jópár olyan akadt, amelyre évek múlva is emlékezni fogunk: Civilization: Call to Power, TOCA 2, Alien vs Predator, és nem utolsósorban a Silver egytől-egyig olyan játék, ami után minden játékos megnyalja a tíz ujját, sőt, még egyéb ujjakat is kér kölcsön a szomszédból. Ennyit önmagunk ünnepléséről, a következőt az 1000. 576 alkalmából csapjuk, addig pedig továbbra is ünnepeljük azt, aki lehetővé tette számunkra ezt a szép jubileumot – az Olvasót.

CoVboy

APRÓSÁG

■ Még be sem fejezték a Zippernél a Mechwarrior 3-at, máris azt ígérgetik, hogy legalább két küldetéslemezt fognak hozzá készíteni, amelyekből az egyiken kizárólag a multiplayerre koncentrálnak.

■ A Microsoft egyre fokozza részvételét a játékpiacon: rakásnyi kellemes kis motoros Madnessük után most a sport egy másik területére merészkednek: találjátok ki, hogy melyik lehet az, ha a fejlesztés munkacíme Microsoft Football! Nem, nem talált. A FIFA-sorozatot nem kell hogy kiverje a víz, mert az amerikai piacra készülő játékban amerikai futballról lesz szó.

■ A Southpeak Interactive egy Hanna-Barbera-licenccel szórakoztatja magát. A figurákkal biztos nyerőre tett, lévén a kőkorszaki szakikról van szó. A stílussal talán kevésbé, ugyanis Frédiékkel kőkorszaki sportjátékokat fogunk űzni.

■ A Jane's világ legfontosabb légierőit bemutató szimulátorsorozatának következő tagja az IAF után mi is lehetne más, mint az USAF. A játék még a nyár folyamán elkészül.

■ Karácsonyra ígéri az Electronic Arts a Maxis Sim-sorozata új tagjának, a nemes egyszerűséggel The Simsnek keresztelt "családszimulátornak" a megjelenését, amelyben kicsiny virtuális apukák, anyukák és gyermekek életét fogjuk atyai gondoskodással irányítani. A Bullfroggal ellentétben ők rendszerint tartják is a határidőiket.

■ Az isteni Peter Molyneux még a Black&White munkálatainak a kellős közepén van, de már kitalálta, hogy mit fog csinálni az elkészülte után: egy Dojo nevű játékot.

STAR WARS: EPISODE I



Bevallom nem lepődtem meg különösebben, amikor a Lucasarts bejelentette, hogy egyszerre két, az új Star Wars-filmen alapuló játékon is dolgoznak. Rendszerint mindig fejlesztés alatt áll egy-két(száz) SW-játék, és ahogy a Phantom Menace körüli felhajtást elnézem, nem is csoda, hogy a kedvéért félretették a már régóta ígért Force Commandert. Az első játék egy külső nézőpontból játszódó akció/kaland, és nemcsak a címe egyezik meg a filmmel, de a lehető legszorosabban követi is annak cselekményét: pontosan ott kezdődik és ott végződik, ahol a film is. A játékban a film négy főbb hősét fogjuk irányítani, de ez sajátos módon nem jelent opcionálisan választható karaktert: mivelhogy igyekeztek a kalandelemekre is hangsúlyt fektetni, a mintegy 400 sornyi szöveg mellett a 11 fő szinten mindig azt a szereplőt irányítjuk, amelyik a történet szempontjából kulcsszerepe van. Miután egy jedi lovag (Qui-Gon) és fiatal tanítványa (Obi-wan Kenobi) megérkeztek a csillaghajóra, az első, leginkább akciódús pályán Obi-wané lesz a főszerep, ahol lézerkardjával kell védenie, illetve visszairányítania a csillaghajón cirkáló robotok lövedékeit. Ez egy gyakorlószint, ahol egyébként a mestere mutatja is a teendőket. A két jedin kívül egyes küldetésekben Amidala királynőt, illetve Panaka kapitányt is irányíthatjuk. A helyszínek Coruscant, a Naboo bolygó városai és mocsarai, illetve a Tatooine-on levő Mos Espa városa lesznek.

Kicsit egyszerűbb darab lesz a nemes egyszerűséggel Racer névre keresztelt játék, amelynek főhőse a bemutatóban is látott sikló lesz, amellyel a Tatooine-on rendezett pénzdíjas versenyen száguld Jabba díjáért Obi-wan és 15 földönkívüli. A játék elsősorban a N64-piacra készül, és a Wipeout-szerű versenyjátékokat idézi, amelyben a cél megnyerni a futamokat, hogy a gép fejlesztésével a következőket is meg tudjuk.

A Lucasarts azt ígéri, hogy a film májusi premiere után maximum egy hónappal mindkét új játéka a boltokba kerül.

PANZER GENERAL 3

Új mérföldkőhöz érkezik hamarosan minden idők egyik legjobb és legsikeresebb háborús stratégiai játéka. Az SSI-nál talán feltűnt, hogy a különféle Generalokkal már elég sok bőrt lehúztak a témáról (ami mondjuk ez esetben nem volt baj), így az Assault alcímet viselő játékhoz teljesen új engine-t fejlesztettek ki. Nem, szerencsére nem ment az agyukra a real time mánia, és a PG3 marad ugyanúgy körökre osztott lesz, mint elődei, viszont a sorozatszám most már akár a dimenziók



számát jelöli: a PG2-vel szemben a terep nem pszeudo-3D, hanem teljes (mellesleg igen érdekes, hogy a Prince of Persia 3D "kissé" átalakított engine-jére épül), ami egészen új megvilágításba helyezi az olyan titokzatos fogalmakat, mint a Line-of-Sight és a Fog-of-War. Amíg az elődökben a hangsúly a beosztott csapatok minőségén volt, most áthelyeződik a parancsnokokra:



mindegyik egy adott típusú csapatot irányíthat, és a gyengébb képességű például csak kevesebb parancsot adhatnak ki egy körben. Hogy ebből és a többi új ötletből vajon mi sül ki, valamikor az ősz folyamán kiderül.

F1 RACING

Sőt, egész hivatalosan Official Formula One Racing lesz az Eidos új versenyszimulátorának a címe, lévén '99-ben ez az egyetlen játék, ami hivatalosan használhatja a Forma 1-cirkuszban szereplő versenyistállók és pilóták neveit. Ezenkívül természetesen megtalálhatjuk mind a 16 versenypályát is, amelyeket verseny előtt egy helikopterrel végig is repülhetünk. A pályákon nyomhatunk bajnokságot, egyedi versenyeket, játszhatunk szimulátor és arcade üzemmódban – szóval a játék tud mindent, amit egy autóversenynek kell. A kocsik persze a valóság alapján rangsorolhatók, de a szerzők gondoltak a műszaki megszállottakra is, és egy rakásnyi opcióval kedvünkre változtathatjuk az autó paramétereit: cserélhetjük a kerék típusát, a váltót, a fékeket, állíthatjuk a terelőszárnyak állását, illetve a lökésgátlókat, amelyek szimulátor módban mindig eltérő menettulajdonságokat fognak eredményezni: az autó gyorsabb lesz az egyenesekben, de kevésbé stabil a kanyarokban és hasonlók. Külön meglepő, hogy elég lesz hozzá egy P166 is, és nem feltétlenül szükséges hozzá 3D-kártya. A játék még a nyár elején megjelenik.



BATTLE-ZONE 2

Amikor a Pandemic Studio készülő Battlezone-járól először hallott az ember, önkéntelenül is az özönvíz előtti vektorgrafikás Atari-gép jutott eszébe (lévén annak a licence), ami a maga idején ugyan klasszikusnak számított, de manapság inkább csak a hidegrázást hozza a PC-játékosokra. Más kérdés, hogy mit hoztak ki belőle végül, amikor összeházasították a C&C-klónokra jellemző nyersanyagmenedzseléssel és építéssel – az eredmény közismert: a PC-s Battlezone új irányt mutatott a 3D real stratégiáknak és akár nyugodtan nevezhetjük modern klasszikusnak is. A nagy vonalak természetesen most sem változnak, leszámítva a folytatásokban már joggal elvárt grafikai csiszolgatásokat, új egységeket és társait. A fő hangsúly azonban azon volt, hogy egyaránt megnyerjék az akció- és a stratégia játékosokat is, akik merőben más stílust



bírnak: míg az előbbi minél előbb lőni akar, az utóbbi szívesebben pepecsel az apróságokkal és nagyobb vonalakban gondolkozik. Az ehhez vezető első lépcső az volt, hogy a játék fokozatosan terjed ki: a kezdőszinteken a csak egy-két járművet parancsnokolunk, míg később egyre bővül a harcba vonuló erő. Ahogy a csapatok és a termelés kezd egyre átláthatatlanabbá válni, újabb parancsnoki szinteket tudunk beiktatni az irányításba, tehát nem egyes tankokat irányítunk, hanem osztagokat szervezünk belőlük, a termelésben nem foglalkozunk minden apró-sággal, hanem általános irányelveket adunk meg. Hogy ez megvalósításban hogyan fog működni, arra garancia a játék első része, a probléma már csak az, hogy a kipróbálásához még várnunk kell egy darabig.



THEME PARK 2

Az ötlet, hogy egy játékban annak kellene örülnünk, hogy hotdogos büféket telepítünk az óriáskerék bejárata mellé 1994-ben meglehetősen abszurdnak tűnt, de mint a Bullfrog sok más egyéb húzása, a Theme Parkban bevált. A játék azóta több mint 4 millió példányban talált gazdára (félreértés ne essék: ez azoknak a létszáma akik megvásárolták!), és egy csomó más fejlesztőnek is kiváló ötletforrásként szolgált. A Rollercoaster Tycoon után idén másodszor is Vidámparkba megyünk, mert hamarosan jön a Theme Park 2. A kor igényeinek megfelelően, a teljes játék átkerült 3D-be, és a várható látványról sokat elmond az a tény, hogy a Populous: The Beginning kissé átdolgozott grafikai engine-je lesz felelős érte. Sajátos vonása lesz, hogy intelligensen viszonyul a hardver-körülményekhez (tehát gyengébb gépeken, 3D-kártya nélkül is jól játszható lesz), és ez nem azt jelenti, hogy egyszerűen leveszi a felbontást és eltünteti a textúrákat, hanem azt, hogy ugyanannak az objektumnak a láttatására többféle modellt tud használni. A cél maradt a régi: minél népszerűbb vidámpark felépítése. Ebben megtalálhatók a szokásos tartozékok, amiket a Rollercoaster Tycoonból csak ismerünk, leszámítva azt az apróságot, hogy a parkot különböző stílusokban (sci-fi, fantasy, horror és hasonlók) stílusában alakíthatjuk ki. Az RT-hez hasonlóan itt is szabadon tervezhetjük majd meg a hullámvasutakat, de itt ráadásul a direkt erre a célra tervezet first person üzemmód segítségével még full 3D-ben ki is próbálhatjuk, hogy milyen érzés rajta egy menet. Ugyancsak maradtak a háklis látogatók is, amelyek közérzetéről az elődben megismert felhőkből értesülhetünk (ez a stílusteremtő megoldás már számos Bullfrog- és egyéb játékban nagyszerűen bevált), csak most sokkal több paraméter határozza meg vendégeink lelkiállapotát. Gyenge Bullfrog-játékhoz idáig még nem igazán volt szerencsénk, és a Theme Park 2-t már csak az elődje is feljogosítja arra, hogy az ember alig várja, hogy nekifeküdjön. Ez az igen vidám esemény a dolgok pillanatnyi állása szerint karácsony előtt lesz esedékes.





MAXIMUM OVERKILL

Manapság elég rendesen tele vagyunk háborús játékokkal, márpedig ha az ember egy új Novalogic-játékról hall, abban aztán biztos lehet, hogy sok béke nem lesz benne. Nincs ez másképpen a Maximum Overkill esetében sem, amely történetében ugyan elméletileg a jövőben játszódik – a gyakorlatba azonnal a ma haditechnikája vonul fel benne: a küldetésekben szárazföldi-, légi-, páncélos-, rakéta- és még ki tudja milyen fegyvernemek fognak összecsapni egymással, és természetesen lassan már magától értetődik, hogy egy sikeres küldetés titka a különböző fegyvernemek közötti tevékenység összehangolása. Szerepet kapnak az épületek is, amelyek mind egy-egy speciális feladatot szolgálnak: egy radartorony kilövése például láthatatlanná teheti a légierőnket, de ugyanakkor a rakéták irányításában is zavart okozhat. Stratégiai játéknak meglehetősen szokatlan lesz, különösen a jobbára teljesen nyílt 3D terep miatt, amelyet a Delta Force-ból már megismert voxelekre építő Voxel Space technológia hivatott életre kelteni. A játékban összesen 40 küldetésben vehetünk részt, változó helyszíneken (sivatag, dzsungel, stb.). A megjelenés júliusban várható.



APRÓSÁG

■ Az SCI-nál nemcsak a Carmageddon 3-on ténykednek a fiúk: Titanium Angels néven egy akció/kalandjáték fejlesztésébe is belefogtak, amely első fellépése lesz az újonnan licencelt Revelation-engine-nek, amelyre számos további fejlesztést is terveznek.

■ Ha az összes lemaradt konkurensnek már van, akkor nem igazán meglepő, hogy hivatalos mission CD készül a Half Life-hoz is. Az Opposing Forces nevű kiegészítő várhatóan karácsonyra kerül a vásárlók keze ügyébe.

■ Újabb multimédia kiadvánnyal gazdagodnak hamarosan a Star Wars-rajongók: a The Insider's Guide a Phantom Menace-ben szereplő karaktereket, járműveket, műhelytitkokat fogja a nagyközönség elé tárni a Behid the Magichez hasonlóan.

■ A Hasbro újabb tizenegy "karaktert" vásárolt meg a Namco ősrégi, a nyolcvanas évek elejéről származó licenceiből. Ezek között van Pacman is, így a Frogger és a Centipede után előbb-utóbb 3D-kártyás rémisztő sajtok meresztgetik ránk rettenetes állkapcsukat a monitorról.

■ Ha már ősrégi karaktereknél tartunk: a hasonló korú Rampage szereplői is újjáélednek a Monstroban, amelyben a dühöngő szörnyek immáron teljes 3D-ben verik szét az arra rászoruló várósokat.

■ Tovább terjeszkedik az Infogrames: legutóbbi szerzeményük az ausztrál Beam, amelyet a KKND-k révén ismer a világ. Mindössze 7 és fél millió dollárba kerültek, tehát alkalmi vétel volt.

■ Új rész készül a régebben nagy sikereket aratott Dr. Brain-sorozatból is, akinek kastélyában ügyességi és logikai feladványok tették próbára türelmünket. Az már elég érdekes, hogy erre a célra is az Unreal-engine kerül bevetésre.

Valószínűleg sokan látták a mozikban a "Rettenthetetlen" c. filmet, a főszerepben Mel Gibsonnal. Akik nem, azoknak melegen ajánlom figyelmébe, mert ha ugyan az említett úr nem is tartozik a kedvenc színészeim közé, az erősen naturalista alkotás egyaránt nagyszerű volt történelmi filmnek is, a látványos csatajeleneteket és az operatőr munkáját pedig Spielberg vagy Lucas úr


Mondjátok meg Ödönnek, hogy itt van az Erste Edward király!

is megirigyelhette volna. A történet a 12-13. század fordulóján játszódik az igen kevéssé napfényes skót felvidéken, amely ekkor a tökéletes anarchia állapotában éldegél, és az angol csapatok I. Edward vezetése alatt először próbálják meg meghódítani a vad vidéket. Főhőse William Wallace, egy kisebb klán sarja, aki hol józan ésszel, hol erőszakkal próbál szövetséget teremteni az egymással állandó viszályban élő klánok között, a fenyegető angol veszéllyel szemben. Benne a skótok legalább olyan tragikus nemzeti hőst tisztelnek, mint mondjuk mi Zrínyi Miklósban, mert ugyan már nem élte meg (az egyik klán vezérének árulása miatt az angolok kezére került, akik természetesen ünnepélyes keretek között felnégyelték), de gyakorlatilag az ő tevékenységének volt köszönhető, hogy az 1315-ös bannocksburni csata után Edward király, angol király, hazavágtatott fakó lován, és utódai a következő négy évszázadban nem is nagyon akarózták a Felföld felé hadat vezetni.

het mondani, a Braveheart a '99-es év egyik legnagyratörőbb stratégiai játéka lesz, amelyben a szerzők nem kisebb feladatot tűztek maguk elé, mint hogy egy kalap alá hozzák a Civilization-szerű életjátékok mélységeit a Command&Conquer pergő stílusával, azaz keresztezzék a körökre osztott stratégiai játékokat a valós idejűekkel (vagy egyszerűbben: a stratégiai szintűeket a taktikaiakkal), és mindezt olyan 3D grafikai kivitelezésben, hogy a stílus névadójának számító Myth ijedtében bemeneküljön az asztal alá.

Kezdjük mondjuk a Civilization résszel. A játékban a 16 legerősebb klán egyikének vezérét alakítjuk, amely szám mellesleg a multiplayer játékosok számára is következtetni enged. A domináns klánok egymáshoz való viszonya meglehetősen neurotikus, és talán csak az a kérdés, hogy egymást utálják-e jobban – már akinek tudnak a létezéséről – vagy az angolokat. Egyikük sem óhajtja az angol királyt Skócia uralkodójának, de magán kívül sem ismeri el senki más jogát sem. A domináns klánok mellett szerepet kapnak még a kisebbek is igen szép számban. (Hogy ez pontosan mennyi is, azt majd a megjelenéskor tisztázhatjuk: volt már szó 60-ról és 200-nál is többről – szóval sokan lesznek). Minden klánnak megvannak a maga saját kis jellemzői, vezére és annak tíz vezetői tulajdonsága, de természetesen a politikai erőviszonyokat minden új játéknál újra fogja sorsolni a program, tehát biztos nyerő nincs. A győzelemhez három úton juthatunk el: a többi domináns klán meghódításával; a kisebb-nagyobb klánok között annyi politikai szövetségest találva, hogy minket jelöljenek az ország trónjára; illetve kiverjük az angolokat az országból, és így a legerősebb és egyben felszabadító jogán lesz miénk a korona. A győzelemhez több dolgot is ügyesen kell irányítanunk: a nyersanyagok termelését (és persze felhasználását), a felderítést, a politikai manővereket (köztük a gyilkossággal), és persze nem utolsó sorban a hadműveleteket (amelyek sorába a rablótámadások is beletartoznak). A négy dolog ráadásul szorosan vissza is hat egymásra: sose lehetünk biztosak, hogy egy szövetségesünk azért fog-e megtámadni, mert túl gyengévé váltunk,


A klánok közötti nézeteltérés a film legvidámabb jeleneteit idézi

BRAVEHEART


A bátor skótok megtámadták a hatlábú lovon ülő angol lovagot


A Felföld is a brit szigeteken fekszik – természetesen megint esik

Amikor a Red Lemon elkezdte fejleszteni a játékát, eleinte még Tartan Army névre hallgatott, hiszen még nem volt tisztázva, hogy egyáltalán használhatják-e a film címét. Köszönhetően talán a kiadó Eidos pénztárcájának, ez a kérdés gyorsan megoldódott, és a játék szórólapjain az MTK-színekre sminkelt arcú Mel Gibson riogatja a reménybeli vevőket. Szégyenkezni valója valószínűleg nem lesz, mert amit az előzetesek alapján el le-

vagy azért mert túl erőssé. Stratégiai parancsainkat a Felföld valósághű domborzati térképén adhatjuk ki, amely ha a 13. századi viszonyokat nem is tükrözheti pontosan, a maiakat azért "eléggé" – elég legyen annyi, hogy csak a felszín kialakításához több mint 650 millió poligont használtak fel. A városokban irányíthatjuk közvetlenül is a termelést, de lehetőség van az Alpha Centaurihoz hasonló "polgármesterre" is. A várrosmenedzserek kedvelői valószínűleg el fognak olvadni attól a lehetőségtől, hogy az építkezések tényleg valós időben folynak: a 3D nézetre váltva akár saját szemmel is ellenőrizhetik parancsaik végrehajtását. Szemünk előtt emelkednek magasba a várfalak, templomok és persze a börtönök – kevésbé lesz szívderítő látvány, amint egy ellenséges klán majd porig rombolja.

A 3D-nézeti kép természetesen le sem tagadhatja, hogy a Myth-féle módszer szolgált alapjául, de természetesen csak alapjaiban emlékeztet az eredetire, egy átlagos helyszínen csak a felszín, az épületek és a növényzet rendszerint 50 ezer körüli poligont igényel, és akkor még meg sem jelentek a csapatok (nyilván merőben más lesz a gépigénye is). A lebegőpontos kameranézetek között találhatunk követő kamerát, izometrikus képet, illetve intelligens kamerát, ami mindig az eseményeket követi. Mivel a cél a maximális valósághűség volt, természetesen a táj mindig az évszaknak megfelelő képet mutat, változik az időjárás és a napszakok is.

A katonai hadműveletek a szimpla kis gyilkossági kommandóakcióktól a hadseregek összecsapásáig terjednek, az engine elméletileg 3000 katonát is képes lekezelni (bár arról nem szólt a fáma, hogy milyen képfrissítéssel). A játékban húsz különféle csapattípus lesz, kezdve a méteres fejszét lóbáló szoknyás felföldiől az angol nehézlovasig, és persze az ostromgépekig – a várak bevételéhez az is kelleni fog. A program leglátványosabb részei nyilván a csatajelenetek lesznek, amiről elég annyit elmondani, hogy egy egység legalább 700 poligonból épül fel és mozgásukat motion captured technikával rögzítették.

Többet még mondhatnánk, de mást nem, maradjunk annyiban, hogy – a véletlenül szintén skót illetőségű – Red Lemon Braveheartja az év egyik legjobb stratégiai játékának ígérkezik. Eredetileg '99 első negyedévére ígérték, de most úgy áll a helyzet, hogy a nyár végére kerül a boltokba.

Braveheart
FEJLESZTŐ: Red Lemon
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.redlemon.com
MEGJELENÉS: '99. augusztus

OUTCAST

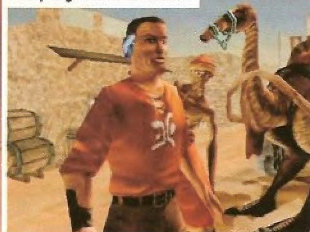
Ha valaha egyszer díjat osztanának a számítógépes játékok "Örökös Coming Soon"-kategóriájában, akkor biztos, hogy a belga Appeal által fejlesztett Outcast igen nagy eséllyel pályázna rá. Idestova már négy éve, hogy roppant keményen dolgoznak rajta, bár egyébként az sem teljesen kizárt, hogy az 576 jubileumi 1. száma alkalmából is a hamarosan megjelenő játékok között számoltunk be róla. Jó munkához idő kell, tehát most, hogy az Infogrames majdnem egy évvel ezelőtt némi tőkeinjekcióval új lendületet adott a fejlesztésnek, és úgy fest, hogy a Szomszédok c. népszerű magyar sorozat utolsó részének örömére megjelenik a játék, joggal várhatjuk el, hogy tényleg valami igazán jót kapjunk.

Az Outcast ugyan elég egyedi darab lesz a maga nemében, de tulajdonképpen egy kombinált, külső nézetből zajló 3D akció/kalandjáték, amelynek története a nem is oly távoli jövőben játszódik. Egy dr. Kaufmann nevű okos tudós, aki minden nap lekváros kvantummechanikát reggelizik, egy matematikai képlettel bebizonyítja magának, hogy a mi földhözragadt kis három dimenziónkkal párhuzamosan még végtelen számú párhuzamos világ létezik. Ez a jeles felfedezés a kutyát nem érdekli, mindaddig, amíg a jeles elme el nem határozza, hogy egy szondát küld a legközelebbi párhuzamos világba, hogy onnan adatokat, képeket, illetve a keze ügyébe akadó tárgyakat hozzon. Erre már a politikusok is felfigy elnek, és egy szupertitkos támaszpontról útnak is indítják. A start előtt hirtelen egy ismeretlen humanoid bukkan fel, és egy fegyvernek látszó tárggyal rálő a szondára, ami egy hirtelen támadt fekete lyukban szépen el is tűnik. Szondakereső-kommandó indul tehát a párhuzamos világba, amely két professzorból, egy ökobiológusból és egy kiszolgált elit tengerészgyalogosból, bizonyos Cutter Slade-ből áll. Utóbbi szerepében fogunk tündökölni a játékban, ami meglehetősen kellemetlenül indul: a teleportálás után a többiek eltűnnek, mi pedig egyedül találjuk magunkat az Adelpha bolygón, ami majdnem teljesen ugyanolyan mint a Föld, csak kicsivel több Napja és Holdja van – a bennszülötteiről már nem is beszélve. A feladat természetesen a többiek megkeresése lesz, illetve üres perceinkben azonosulhatunk a Adelpha Messiásával, aki megszabadítja a bennszülötteket a Mester elnyomása alól.

A játékban hat, egymással portálokkal összekötött régiót kell felfedeznünk, amelyek mindegyike a fővárosból, Orkianából nyílik, és az egyik teljes mértékben a lázadók kezében van. Ami az első pillantásra a szemébe ötlik az embernek a screenshotokból és az előzetes demoból (már a minőségén kívül), az az, hogy talán egyszer végre kiszabadulunk azokból a barlang-szerű járatokból, ahová a Doom, a Quake és a többi klausztrofóbiás játék juttatott bennünket. A játékban ugyanis legalább akkora terek lesznek, mint mondjuk a Nintendos Zeldában, és mivel a játékot nem a Voodoo6-os technológiára alapozták, hanem a kombinált voxel/poligon megoldásokra, ugyancsak hatalmas méretűek lesznek a játék szereplői is. Mindez történik 3D-gyorsítás nélkül, ami a képeket szemlélve elég meghökkentő. A méret vonatkozik a szereplők populációjára is: a szerzők több, mint 1000 NPC-t ígérnek, akik nemcsak önálló tulajdonságokkal, hanem egyenesen önálló személyiséggel rendelkeznek. Ez az engine mellett az Appeal másik találmánya: a GAIA névre keresztelt mesterséges intelligencián keresztül különféle, akár változó paraméterekkel le lehet írni egy alapszemélyiséget, amelyek a bejövő inputokra (nevezetesen a játékos tetteire) reagálni fog. Ez egyfajta RPG-feelinget is kölcsönöz a dolognak: közvetlen akciók közvetlen reakciókat eredményeznek, és cselekedeteinkre mindig emlékezni fognak, és hasonlóképpen reagálnak. A bennszülöttek lehetnek kedvesek és segíthetnek a küldetésünkben (illetve alküldetéseket adhatnak), ellenben ha kitör belőlünk Rambo, és a délutáni zsúr alatt fejbe lőjük a kedves mamát, akkor nyilván senki nem fog legközelebbi találkozásunkkor zöld rakétákat lődözni örömében (vagy ha igen, akkor felénk lődözi azokat, és távolról sem örömében). Lődözni ugyanis fogunk, mert a fentebb említett ezernyi bennszülött közül nem mindenkinek leszünk szimpatikusak, még ha nem is tettünk ennek érdekében semmit. Ezenkívül háztetőkön ugrálunk, dinoszauruszhátón lovaglunk, úszkálunk, és minden hasonló, amivel kiszolgált tengerészgyalogosok és Bruce Willis szokta múlatni az idejét. Az akciójátékok jó szokása szerint a játékot egy meglehetősen gagyi fegyverrel kezdjük, amelyből mellesleg soha nem fogy ki a töltény sem, a többi fegyver, lőszer, orvosság, illetve egyéb holmi azonban nemcsak a földön hever, mint holmi Quakeben: az NPC-ktől kapott küldetések teljesítésével érdemeljük ki őket, illetve a modern gazdaság hármas módszerével jutunk hozzájuk: megvesszük, elvesszük, illetőleg ellopjuk őket. Gyógyító cuccokat például kizárólag a nem túl biztonságos környéknek számító templomokban élő papoktól szerezhetünk, illetve – ha addig nem lőttük halomra a klérus jeles tagjait – később megtanítanak bennünket ön(el-ső)segélyezni is.


A vizes effekt talán a legszebb lesz, ami PC-n eddig napvilágot látott


Nem minden bennszülött nézi jó szemmel hősünket


Cutter, egy dinó-pótlék, közöttük pedig Arábiai Lawrence


Jézusom, itt lőnek!


Ez már egy dögösebb cucc

Ettől függetlenül igen nagy marhaság lenne egy egyszerű Tomb Raider-klónnak gondolni az Outcastot, attól kábé olyan messze van, mint Makó Jeruzsálemtől. Nagyszerű lesz a grafikai motorja (bár ennyi idő után már lehet is), ami a demoja szerint hihetetlen látványeffektekre képes (az úszás és a dinóhátról lövöldözés például mindennek a teteje), arról nem is beszélve, hogy a grafikusok is rendesen megdolgoztak a pénzükért, mert olyat műveltek, amit idáig még nemigen láthattunk. A zenét egyébként egy méretes szimfonikus zenekar fogja szolgáltatni.

Ki van zárva, hogy az előzmények tudatában állást foglaljunk benne, hogy mikor fog megjelenni, mindenesetre az Infogrames azt ígéri, hogy még a nyár folyamán. Igyekezniük viszont nem árt vele, hiszen az év végéig még egy nagy kalap hasonló, klugróan egyedi grafikával rendelkező játékkal (Messiah, Galleon, Indiana Jones, stb.) kell felvennie a versenyt.

Outcast
FEJLESZTŐ: Appeal
KIADÓ: Infogrames
WEBSITE: www.outcast-game.com
MEGJELENÉS: '99. nyár

CIVILIZATION
CALL TO POWER

Civilization. Egy név, ami minden stratégának megdobogtatja a szívét. Egy játék, amelynek két részét a két Quake-kel egyetemben minden idők legjobbjának választotta a legtöbb nyugati számítógépes újság. Ami nem jelent sokat, de az már annál inkább, hogy a közönség is: a két Civ ugyanis majd' 3 millió példányban kelt el szerte a világon, és a második része, ami már négy éves, még a mai napig is előkelő helyen szerepel a budget-listákon. Szóval szó se róla igen nagy fába vágta a fejszéjét az Activision, amikor ezzel a névvel jelentette meg a Call to Powert. A név körüli jogi hercehurcák külön megérnének egy misét: a Civ eredetileg egy táblás játék volt, az első számítógépes feldolgozást a Microprose követte el, akiket az idők folyamán felvásárolt a Hasbro, de közben az Avalon Hill is megjelentetett egy Advanced Civilization nevű játékot a társasjáték alapján, mindezek tetejére még rámászott az Activision – ha másban nem, hát a jogászok belőle húzott tiszteletdíjában biztos rekorder lesz a CTP! Nehogy valaki kiismerje magát, még a nyár előtt jön egy játék a Microprose-tól Civilization 2 Test of Times címmel. A CTP-hez ennek ugyan elméletileg semmi köze, gyakorlatilag viszont nagyon is sok, hiszen mindekettőnek az isteni Sid Meier Civilization 2-je szolgált alapul (aki egyébként láthatóan azt a luxust is megengedhette magának, hogy alcím nélküli játékok producere legyen).

A CTP szerzői nagyon egyszerű módszert választottak a sikerhez: vették a majdnem tökéletes Civ2-t, a nagy részét (ami amúgy is jó volt) jelentősen kibővítették és itt-ott lenyesegették a kényelmetlennek tűnő részeit, illetve új dolgokat pakolgattak bele. A "jelentős" bővítés itt csupa nagy betűvel értendő, mert bár az előddel is 20-25 órán keresztül tartott egy parti, a CTP akkora lett, hogy hirtelen nem is tudom honnan kezdjek hozzá. Legegyszerűbb lesz talán az elejéről.

ALI BABA ÉS A NEGYVEN RABLÓ

Ha valaki nem ismerné a Civ2-t (létezik vajon olyan játékos?), annak a legtömörebben úgy lehetne összefoglalni a dolgot, hogy ez egy roppant egyszerű kis játék, amelyben az emberiség történelmét lehet végigjátszani. A Civ2-ben ez az időszámítás előtti 3000. évtől 2100-ig tartott, avagy addig, amíg valamelyik játékos el nem érte a végső célt, azaz eljuttatott egy kolóniát az Alpha Centauri csillagrendszerbe. A CTP-ben az időskála ehhez képest kissé kiterjedt: i.e. 4000-ben kezdünk és a játék i.sz. 3000-ig tarthat. Az éveket ugyan a Civ2-höz hasonlóan számolja (az ókorban 50-100-asával, és csak a modern korban vált át az egy kör-egy év módszerre), de a +2000 év szerény számításaim szerint mintegy 15-20 órával hosszabb játékidőt jelent. A végső cél itt nem a csillagközi utazás lesz (a játék végére annál már jóval viccesebb trükköket is ismerni fogunk), hanem az, hogy valamelyik fekete lyukból (ez így nem egészen pontos, de hirtelen nem jut eszembe jobb szó a "wormhole" megfelelőjeként) megszerezzük egy idegen lény DNS-ét, akiből kitenyészthetjük házi kis ET-nket. A másik módszer a paramilitáris egyéneknek nyilván jobban fog tetszeni, mert természetesen az is a győzelem egy módja, ha kinyírjuk az összes többi játékost.


Csoda született. Csak a nevét nehéz kimondani



Osakára rossz idők járnak: az előbb egy Slaver vágott rendet közöttük, most meg a Clericem próbálja megtéríteni őket

A játékban minden náció kedvelői megtalálhatják a kedvükre valót, hiszen összesen 41 nemzet közül választhatjuk ki azt a szerencsés népet, akinek az élére állunk. Van itt mindenki a rómaiaktól az angolokig, vagy a jamaicaiaktól a thaiföldiekig. A szám ugyan impozáns, de szó sincs itt olyan egyedi tulajdonságokkal, pláne egységekkel rendelkező népekről, mint mondjuk az Alpha Centauriban – minden néppel ugyanazt a fejlődési láncot fogjuk követni és ugyanazokkal a tudományokkal kezdünk – tehát gyakorlatilag édesmindegy, hogy kit választunk. (Mellesleg elég idétlenül is nézett ki, amint a rómaiaknál a kezdéskor építhető Warrior képében egy dél-amerikai indián harcos mosolygott rám.) Ugyanez vonatkozik arra is, hogy nő vagy férfi lesz-e a leendő vezér.

A nehézségi fokozatok között ugyanazt a hatot találjuk, mint a Civ2-ben, amelyek egyébként ugyanúgy működnek is. A legkönnyebb Chieftainben hosszú távon (és ebben a játékban csak ilyen van) nagyon ügyesnek kell lenni, hogy vesszünk, a Warlord és a Prince lesz megfelelő az ügyesebb játékosoknak (viszonylag reális sebességűek a kutatások és az építések), Kingtől felfelé pedig ugyanúgy csal, mint a t. elődje, amely rendszerint azt játszotta, hogy az ókori falanx legyőzte a tengerészgyalogosokat és a lopakodó bombázót lelőtték az íjászok. Az megint más kérdés, hogy a szereplésünket a játék végén pontozza a program, és a pontozás elsődleges paramétere a nehézségi fokozat...

Négy különböző méretű világot (24*48-tól 70*140 pozíció méretűig) generálhatunk, amelyeknél most is szabadon állíthatjuk a jellemzőket (klíma, szigetek nagysága, speciális termények mennyisége, stb.), viszont logikus újdonság az Earth/Doughnut World opció: az előbbinél a térképnek csak a jobb és bal széle ér össze (azaz jobbra kilépve bal oldalt jövünk vissza), az utóbbinál viszont az alsó és felső is.

A játékban 3-8 nép versenyezhet egymással, ami egyben a maximális multiplayer létszámot is megadja. Lévén körökre osztott stratégiáról szó, amelyekben egy-egy kör akár fél órát is tarthat, on-line játéknál az Alpha Centaurihoz hasonlóan időlimiteket adhatunk meg egy-egy lépéshez. Mivel ez nagyobb civilizációknál már kissé idegesítő dolog, sokkal inkább javallott a PBEM-játék haverokkal, ahol az egyes lépéseket e-mailezgetik át egymásnak a játékosok.

A játékban nagyjából ugyanazok a feladatok várnak bennünket, mint a Civ2-ben: a kutatások pénzelésével új technológiákat kell szereznünk, a városok menedzselésével és építésével biztosítanunk kell a népünk állandó elégedettségét és szaporulatát, míg az új egységekkel fogunk borsot törni a konkurencia orra alá. A feladatok mikéntjében azonban már nagy változások vannak.

KUTATÁS

A játékban a tudomány öt nagyobb történelmi korszakán fogunk végigutazni: az ókoron, a reneszánszon, a modern koron, a genetika korán és a gyémántkoron. Egy-egy új korszakba egy kulcsfontosságú tudomány elérésekor (vagy csoda megépítésekor)

Akár Sid Meier is csinálhatta volna!

lépünk át, amit a szövegen kívül abból is látunk, hogy városaink képe "korszerűsödik". A fejlesztéseket a városainkban termelt pénzből finanszírozzuk, és mivel magától értetődő, hogy a győzelem elsődleges záloga a versenytársak technológiai megelőzése, lehetőleg mindig a maximális mennyiségű pénzt fektessük a kutatásokba. A kutatások sebességét több tényező befolyásolja: a nehézségi fokozat; az államforma, ami meghatározza, hogy maximum mennyit lehet erre a célra költeni; a városainkban levő tudósok és a tudományos kutatást támogató épületek (akadémia, egyetem, stb.) és csodák. Egy új tudomány rendszerint új egység, épület vagy csoda (néha mindhárom) építését teszi lehetővé, de az időben előrehaladva már előfordul az is, hogy elavulttá tesz egy meglévő egységet (például a légiókat a puskapor), illetve hatástalanít egy csodát (mondjuk a Kelet-India Társaságot a tömegtermelés). A Civ2 ilyenkor szépen eladta egységáron a meglévőket (illetve egy csodával az új technológiára fejlesztette őket), de itt ilyesmiről nincs szó: mindössze az építési listából törlődnek, de attól függetlenül a meglévő alabárdosokkal megtámadhatunk egy űrállomást is. Hogy ez mennyire volt jó ötlet, ki-ki döntse el maga – szerintem jó, hogy nem csökkenti a haderő létszámát a játék, mindenesetre egy upgrade-lehetőség azért nem ártott volna.

A játék öt korszakában összesen 112 féle tudományt fedezhetünk fel (ez majdnem kétszer annyi, mint a Civ2-ben), amelyek egyes témakörökön belül egy fejlődési fát követnek. Persze rengeteg átfedés is van közöttük, tehát nyilván nem fogunk tudni atombombát gyártani, ha nem fedeztük még fel mondjuk a monarchiát. A Great Library ugyan segít abban, hogy egyes tudományoknak mi az előfeltétele, illetve a következménye, de nagyon bírtam volna egy Alpha Centaurihoz hasonló "polgármestert", vagy az Imperialism2-nél látott módszert, ahol a program megadta az adott technológiához szükséges legrövidebb utat.

Tudományokat persze nemcsak a kutatás pénzelésével tudunk elérni, hanem egyéb módszerekkel is. A Civ2 tekercseihez hasonlóan itt is találunk a felfedezőnek járó bónuszokat: a monolitokat tartalmazó mezőre lépve alkalmasint új tudományokat vagy új egységet kapunk ajándékba. A másik módszer tudományok szerzésére a diplomácia: a finomabb módszer az, amikor egy követség létesítése után a térképekhez hasonlóan csereberélhetjük, vagy akár adományozhatjuk őket; a durvább módszer pedig az, hogy egy ellenséges város elfoglalása után elvesszük. Az egyébként elég rossz jel, ha az utóbbi működik, mert az azt jelenti, hogy valaki bizonyos témakörben leelőzött bennünket.

VÁROSOK MENEDZSELÉSE

Godzillától már tudjuk, hogy a méret a lényeg: minél nagyobb városaink vannak, annál több emberünk termel, tehát annál jobban működik a gazdaságunk. Új városokat a telepesekkel tudunk létrehozni, amelyekből kezdésnek rögtön kétszer annyit kapunk, mint a Civ2-ben. Tehát nem egyet, hanem kettőt... A letelepedéshez ideális az a hely, ahol mind élelemtermeléshez (füves síkságok, tenger), mind nyersanyagforrásokhoz (hegyek, dombok, erdő) könnyen hozzájutunk. Általában javasolt a folyók vidéke (ilyen pozícióban mindkettőt jól lehet termelni), illetve nem árt, ha valamilyen különleges lelet (rák, gyémánt, olaj, stb.) is van a közelben.

A városok menedzselésének az a titka, hogy az épületek felhúzásával és a vonzáskörzethez tartozó pozíciók fejlesztésével kellemes szinten tartsuk a jónép hangulatát és közben a működéshez szükséges pénzt, élelmet és nyersanyagot is biztosítsuk.

Egy városra kattintva megjelenik a város képe, ahol a serényen dolgozó munkásainkat a Civ2-höz hasonlóan ide-oda rakosgathatjuk a vonzáskörzet 20 pozícióján. Minden egyes pozíció három dolgot termelhet:

1. Élelmet. Erre a városban lakó embereknek van szüksége. Az első építményünk mindig egy magtár legyen, ahol a felesleg elraktározódik. A város automatikusan fog növekedni (+1 munkás), ameddig megfelelő mennyiségű felesleg termelődik élelmiszerből. Idővel persze túlnépesedik, de addigra a magtárakban annyi felesleg halmozódik fel, hogy bőven van idő a többlettermelés kérdését megoldani;
2. Pénzt. Ebből fizetjük a kutatásokat, a dolgozók bérét, illetve a már meglevő épületek fenntartási költségeit. Szintén lehetőség van egy építés alatt álló épület vagy egység azonnali megvásárlására is a kincstárból.
3. Nyersanyagot. Erre van szükség az új épületek és egységek megépítéséhez.

Hogy miből és mennyit lehet termelni egy mezőn, az függ egyrészt az államforma lehetőségeitől, a felszín típusától, továbbá attól, hogy milyen fejlesztéseket végeztünk rajta. Ezt a feladatot a Civ2-ben szintén a telepesek végezték, itt más módszer dívik. Megadhatjuk, hogy államunk minden egyes polgára évente hány óra közmunkát (PW) köteles végezni. Ezek az órák minden kör végén egy központi alapba kerülnek, amelyből az egyes városok körül szükséges fejlesztéseket "fizethetjük": bányákat nyithatunk, szántóföldeket építhetünk, hálókat vethetünk ki a tengerre, utakat és vasutat építhetünk. A tudomány előrehaladtával ugyaninnen finanszírozhatjuk az űrbeli vagy víz alatti városok hasonló fejlesztéseit, vagy akár a terraformálást is (szántóföldeket át lehet alakítani például heggyé és viszont).

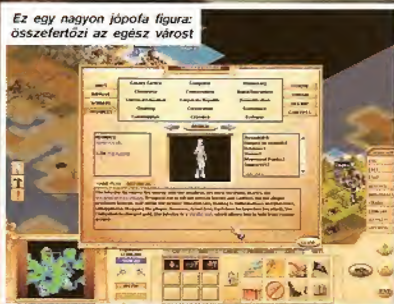
Termelés természetesen csak akkor zajlik ha a munkások hangulata jó. (Ha nem jó, akkor fellázadnak, és nem dolgoznak. Rossz esetben át is állnak a konkurenciához.) A jónép hangulatát két főbb csoport határozza meg: a munkakörülményeik, illetve a város által keltett hatások. Az előbbieket mi adhatjuk meg az államforma által megengedett kereteken belül, és ez a napi munkaidő, a bérek és az élelmezés mennyisége. Ezek gondolom magától értetődő jellemzők: nyilván mindenki boldogabb, ha ugyanannyi pénzért kevesebbet kell dolgoznia, vagy többet ehet. A negatív hatások is éppen ilyen nyilvánvalók: ha például csökkentjük a munkaidőt, csökken a teljes termelés is. A városi hatások bonyolultabbak, ilyenek például: a fővárostól levő távolság, a háborús állapot miatti elégedetlenség, és főleg a túlnépesedés.

A városokban építhető épületek (összesen 43 van) a lakosságra és termelésre különböző hatásokat fejtenek ki. Az első csoportjuk a város működését hivatott támogatni: magtár a kaja raktározásához, városfal a külső támadások ellen, bíróság és helyőrség a bűnözés ellen (mert lopkodnak ám szépen!), újrafeldolgozó és különféle ökocuccok a környezetszennyezés csökkentésére – és így tovább. A második csoportba tartozó épületek a termelt három cucchoz (pénz, kaja, nyersanyag) adnak különféle bónuszokat: egy gyár például 50%-kal növeli a nyersanyagok szintjét, a bank pl. a termelődő pénzét, a konzervgyár pedig az élelemét. A harmadik csoportba tartoznak a lakosság hangulatát javító épületek, amelyekkel a negatív hatásokat ellensúlyozhatjuk: ilyenek a templomok, a kolosszeum, a színház és társai.

Van még két speciális "építmény" is: a Civ2-ből ismerős Capitalization a teljes termelésből pénzt gyárt, míg az infrastruktúra PW-t, azaz közmunkát.

Lévén 20 pozíció a vonzáskörzet, 20 munkás is dolgozhat egy város földjein. Ennél persze sokkal többen


Pompeii nevű metropoliszom minden árut magához szólít


Ez egy nagyon jópofa figura: összefertőzi az egész várost


A grafikon szerint csak a pimasz Nicaraguaiak próbáltak lépést tartani a dicsőséges rómaiakkal – nekik se sikerült


Azt hiszem, ezt hívják "cash flow"-nak

is lehetnek (a rekordom 143-as volt), a felesleg ilyenkor speciális szakmákba osztható. A plusz emberek automatikusan a szórakoztatók közé kerülnek, ezek javítják a lakosság hangulatát, a többi szakmákba átirányítva őket pedig létfontosságú bónuszokat kapunk: a tudósok a tudományt, a kereskedők a pénzt, a szakmunkások pedig a termelés kimeneti értékét fogják emelni.

Kellemes dolog, ha a város vonzáskörzetében van valamilyen speciális áru lelőhelye, amelyeket a térképen kis figurák jelölnek. Ezekkel lehet bel- és külkereskedni: karavánok segítségével át lehet küldeni őket egy másik városba (nyilván oda, ahol a legnagyobb profit ígérkezik), sőt, ha a birodalom összes áruját egyetlen városba szállítjuk, akkor ott monopólium (azaz nagyon nagy haszon) keletkezik. A kereskedelmi útvonalakat el is lehet állni, azaz kalózkodhatunk is. Mint ahogy az ellenfél előszeretettel csap le a mi áruinkra is.

HADDELHADD

Mint a fentiekből kiderült, az egységek a CTP-ben kizárólag a városaink védelmét, illetve a többiekkel való kitolást szolgálják. Ha jól számolom 72 van belőlük, de ebből viszont csak 60-70% a direkt támadó egység. Ezekre az általános szabályok jellemzők, paramétereik (támadás/hatótáv/védekezés/mozgás) pedig megadják felhasználásuk módját is. A nagyobb hatótávval rendelkező csapatok annyi előnyben vannak, hogy távolról lőhetnek az ellenfél csapataira, akiket viszont a terepviszonyok bónusszal segítenek. A lövöldözés szó szerint értendő, ugyanis a csatákat a CTP-ben meg is szemlélhetjük. (Óh, be szép is lett volna, ha esetleg irányíthatnánk is őket!) Szintén újdonság, hogy a csapatok nem feltétlenül egyesével támadnak, hanem maximum 9-es méretű seregeket szervezhetünk belőlük.

A maradék 30-40% szállító, illetve spéci egység. Az utóbbiak láthatatlanok, és találunk köztük például diplomatát, és egy csomó kémet és terroristát, akik szokás szerint lázadásokat szíthatnak, ellophatnak valamit és különféle szabotázscselekményeket követhetnek el (például megmérgezhetik az egész várost). Az ügyvédek különféle jogi hercehurcákkal leállíthatják egy körre egy város termelését, a Corporeate Branch pedig McDonalds-szerű franchise-ok eladásával csapolhatja meg a város jövedelmét. A legnagyobb állatság a Subneural Ad nevű léghajó, amely franchise-okat ad el, továbbá roppant kívánatos, ámde nem létező árukat hirdet az ellenfél városában, amitől a lakosai roppant mód idegesek lesznek. A szabotőrök ellen városfallal, illetve modernebb korokban erőtérrel lehet védekezni. A legtöbb spéci karakter egyébként csak bizonyos államformában választható. A teokráciák sajátja a Cleric, aki az egyedül üdvözítő hitre (a miénkre) téríti a konkurencia lakóit, illetve világvégét jövendöl nekik (amiben végül is igaza is van). Modern kori változata a Televangelist, a tv-prédikátor, aki az okos készülékekből kikukkantva szórakoztatja a megrettent nézőt a Cleric ökörségeivel. Másik kiváló ürge a Slaver, azaz a rabszolgakereskedő: ő egy nem-saját városból ellopkodja a populációt, akik a legközelebbi helyőrséggel ellátott városunkban kezdenek dolgozni. Kiváló módja a gyors népszaporításnak, de a gépi ellenfelek is előszeretettel használják. Ugyan láthatatlanok, de a program jelzi, hogy ha valahol vészesen fogy a népesség – ott ideje egy városfalat felhúzni, mielőtt teljesen elfogyunk! A Slaver ellentéte az abolicionista, aki viszont a rabszolgákat lopkodja el. Mint a fentiekből látható, nem mindig a katonai megoldások lesznek a legjobbak...

ÁLLAMFORMÁK

A Civ2-ből ismerős hat államforma mellé még ötöt kaptunk (plusz a kormányváltáskor esedékes anarchiát).



Minden államforma különbözik a többitől az öt alapvető paraméterében (növekedés, termelés, kutatás, pénz és katonák), ezért pozitív és negatív bónuszokat jelent, figyelembe véve azt is, hogy egyes csapatok csak adott államformában használhatók, egyes fizetések (pl. kutatás) maximálva vannak, ráadásul egyes épületek hatásai is mások (például egy katedrális a kommunizmusban csak 1 boldog embert jelent, teokráciában viszont 5 lesz tőle vidám.) Hogy éppen melyiket használjuk, az az adott helyzettől függ. T. J. koma szerint a legjobb a fasizmus, de ez csak azért van, mert egyedül csak ebben az államformában kiváló a katonaság. Részemről jobban kedvelem mondjuk a technokráciát, ahol ugyan csak közepesek a katonák, de a kiváló termelés miatt tömegével lehet gyártani a bájos War Walkereket, akik majd úgyis elsöpörnek mindenkit. Egyébként sajátos, hogy ha a gép olyan ellenfelet sorsol, akinek vannak bizonyos hagyományai, a játék vége felé fel is veszi a rá jellemző államformát: a németek fasizmusban, az oroszok és a kínaiak kommunizmusban, a héberek teokráciában, az amerikaiak pedig demokráciában élnek (utóbbi egyébként nagyon gyenge).



Népem egy ilyen kis designos kutrica építésével tiszteleg vezére nagysága előtt

CSODÁK

Csodák pedig léteznek, és különösen igaz a CTP-re. Az ókornál nem rosszabb a többi sem, mert minden kornak 7-7 csodája van. A Civ2-ben volt néhány igen kívánatos darab és egynéhány hasznavehetetlen – itt mindegyik nagyon kívánatos. Igaz ugyan, hogy mindegyik nagyon drága még a maga idején is, de mindegyik olyan jó kis bónuszokkal szolgál, hogy a guta megütött, amikor a gaz ellen előttem épített meg valamit. Akárcsak a tudományoknak, a csodáknak is teljesen más nevük van, és valami nagyon kellemes kis ajándékot jelentenek a gazdaság, a jónép hangulata, illetve a védelem terén. Külön poénok a jelenkor, illetve a sci-fi regényekből már jól ismert közeljövő tudományai és a hozzájuk tartozó csodák. Az Internet megépítése után például a csoda tulajdonosa a következő koronként 10-10 tudományt ellophat a többiektől. A televízióhoz tartozó csoda Hollywood: mivel a televízió egy adott városban +5 aranyat jelent fejenként, a csoda megépítője az ellenfél összes városa jövedelmének a felét magához szólíthatja. Vannak fegyverként is használható csodák: például az Eden Project az ökogerillák segítségével elpusztítja a három legfüstösebb várost. Ha ezelőtt már megépítettük a Sensoriumot (ami azonnal megszünteti a környezetszennyezést és a túlnépesedési problémákat), akkor ez csak jól sülhet el... A Nanite Defuser pedig megoldást jelent a nukleáris veszélyre, mert azonnal megsemmisíti az összeset.



Az Erő(tér) velem van! Meg a japán büntetőhad-



A War Walkerek ideális eszközei bármilyen büntetőhadjáratnak

NOMEN EST OMEN

– azaz a név kötelez. Ilyen címmel nem lehetett rossz játékot írni. Illetve lehetett, de szerencsére ez az Activisionnél nem sikerült. Az ember körül mindig ott van az a bizonyos kis déja vu-érzés, de attól függetlenül a játék teljesen más, mint a Civ2. Hosszabb, nagyobb, látványosabb – még azt is meg merem kockáztatni, hogy jobb is. Még azt is sikerült megoldani, hogy a háttérben szóló zene ne menjen az ember idegeire egy 30-40 órás parti alatt. Ugyan elég sok újítást tettek bele, és elég rendesen átrendezték a játékot, nyugodtan viselhetné a Civ3 sorszámot is. Egy valamit hiányoltam belőle, de azt nagyon: a városok látképét. Meg az autosave-et, amikor bátor War Walkereimmel egy kicsit túlságosan megerődített városba botlottam. Egy szó, mint száz: egy stratégának vétek lenne kihagyni, még akkor is, ha real time-hoz szokott.

Civilization Call To Power

FEJLESZTŐ: Activision

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.activision.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P166, 64MB RAM

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summárum

Legalább annyi álmatlan éjszakát fog okozni nekünk, mint a Civ2

végítélet

94%

SILVER

Tavaly ámult ám a PC-s világ rendesen, amikor az Eidos piacra dobta a Final Fantasy VII-et. Amikor minden játékfejlesztő egymást másolja és alig tud valami újdonságot elővarázsolni a kalapjából, egész egyszerűen érthetetlen, hogy a konzolokon milliós példányszámban fogyó sajátos játékstílust (Martin-féle definícióval: akció RPG-t) addig senki sem próbálta PC-re átültetni. Az FFVII annak rendje-s-módja szerint le is tarolta a piacot, és igen remélem, hogy a sikere még sok hasonló játékot eredményez majd PC-n is. Valami hasonló stílussal operál az Infogrames vadonatúj üdvöskéje, a Silver is, aminek már az introjától is hanyatt estem. Igaz ugyan, hogy nem teljes képernyős (szélesvásznú), de iszonyú jól meg van komponálva és nagyszerű hangulatot teremt. Amikor már vagy tíz perce ment, igencsak pislogni kezdtem, hogy vajon még meddig fog tartani...

A történet Jarrah földjén játszódik, amelyet egy félelmetes varázsló (nevezetesen a címszereplő, ami névnek meglehetős csirkefogás) kerített hatalmába. A nép retteg, de nemcsak Silver úrtól, hanem tisztelt családtagjaitól is: Glass nevű boszorkányfeleségétől, és Fuge nevű fiától, akit kerek e világon a legádázabb harcosként félnek. Utóbbi úriember az intro utáni közjátékban épp azzal van elfoglalva, hogy az egyik szigetről a gárdistáival hajóra rakassa az



Ebben a játékban mindenki rengeteget jártatja a száját. A Herceg meg különösen

összes lányt és asszonyt. Míg ez zajlik, megismerkedhetünk a játék főhősével, Daviddel, aki egy erdő közepén álló kis házikóban éldegél nagyapjával és szerető feleségével, Jenniferrel. Nagyapa szerint épp ideje, hogy előhozzuk a kardot a ládafiából és megtanuljunk vívni – ha másért nem, hát azért, mert megkezdődött a játék. A vívólecke után megjelenik Fuge is a gárdistáival, mert a mi asszonykánkra is fáj a foga, és a nagyapó csitítgatása mellett végignézhetjük, amint elterelgeti – aztán a nyomába eredünk. A játékban az lesz a feladat, hogy megkeressük Jennifert, legyőzzük Silvert, megmentsük a világot és a szokásos hasonló marhaságok. Megjegyzem, nem volt egy nagy ötlet, hogy a játékosnak egy házas emberrel kell azonosulnia. Ilyen nyilván kevés lesz közöttük, másrészt pedig rögtön az első karakter, aki belép majd a csapatba, egy Larát megszégyenítő idomokkal (illetve poligonokkal) rendelkező, igen lenge ruházatú hölgy, akibe egyébként egy komplett lázadótábor szerelmes. (Bár igaz ő el is hullhat menet közben.)

Figyelembe véve a játékkategóriát is, a játék kezelőfelülete az egyik legszellemesebb megoldás, amit fennállásom alatt láttam: minden az egérre van alapozva (külön dicséretes, hogy van balkezeseknek fekvő opció is), és max egy gombot kell a billentyűzetről használnunk. Szép példa erre a kezdetben kapott vívólecke, ahol a nagyapó az alapvető mozdulatokat oktatja. Kézifegyverrel történő támadáshoz (per pillanat a kardhoz) nyomnunk kell a harci billentyűt (Ctrl), és a bal gomb lenyomva tartása mellett mozgatnunk az egeret (a sima kattintás a későbbiekben célpontkijelölésre szolgál a csapat távolsági fegyverekkel rendelkező tagjainak). Balra vagy jobbra mozgatva az adott irányba vágunk, felfelé szúrunk, lefelé pedig egy 180 fokos körívben kaszálunk (utóbbi népesebb támadóbrigád esetén roppant kellemes eredményeket hoz). Jobb kattintásra a fegyverrel blokkoljuk a szemből jövő támadást (ha van a másik kezünkben egy pajzs, akkor természetesen azzal), illetve ha a Ctrl-t nem nyomjuk, akkor elugrunk. Ugyanilyen egyszerű a játék kezelése is. Sima kattintással mozgunk, duplával futunk. A pointer egyébként mindig mutatja, ha valamivel "interactolhatunk" (kijárat, fel lehet venni, lehet piszkálni, stb.), a hasznos cuccokat rejtő ormótlan ládák már messziről világítanak, ráadásul a leölt ellenségek által elejtett tárgyak is igen szép ívű repülés után érnek földet. Jobb kattintásra megjelenik az aktuális karakter inventoryja a náluk levő cuccokkal, amelyeket többféle módon szerezhetünk be: simán találjuk őket, egy ellenségtől elvesszük, egy másik karaktertől kapjuk vagy tanuljuk, illetve valakitől vásároljuk. A vásárlás egyébként adott esetben csak akkor működik, ha a cuccból menet közben már találtunk egyet. Az óramutató járásának megfelelő irányba haladva az alábbi dolgokat találjuk az inventoryban:

Élelmiszer: Itt vannak a karakternél levő élelmiszerek, amelyekkel a harc során elvesztegetett Hit Pointjait tölthetjük vissza. Növekvő sorrendben egyre nagyobba tápérték, mint ahogy a többi almenüben is a sorrend jelöli a hatásfokot: az alma 20, a répa 40, a kenyér 60, míg egy sült patkány-szintű csemege már 130 HP-t jelent. Élelmiszereket vásárolhatunk a barakkoknál levő kereskedőtől is. Erre egyébként nem feltétlenül lesz szükség, mert a játék igen jól van súlyozva:


Az egykori könyvtár tele van impekkel, de azért a Mission nem Impossible

az ellenfelek rendszerint elhullajtanak annyi kaját, amennyire egy közepes ügyességű játékosnak (ide sorolván magamat is) szüksége lesz.

Mágikus gömbök: Silver legyőzéséhez mindenek előtt nyolc mágikus gömböt kell összegyűjtenünk, amelyek egyben alküldetéseknek is felfoghatók. A gömbök mellesleg a szintjüktől függetlenül is nagyon erős támadó- és védővarázslatokat tartalmaznak, amelyek energiája automatikusan újra töltődik. Ha nem hagyjuk teljesen feltöltődni, egyre gyengébb hatásfokkal működnek.

Távolsági fegyverek: A név magáért beszél, ilyenek például a csúzli, a tőr, a nyíl, stb. Közös jellemzőjük, hogy – a csúzli kivételével – mindegyikhez lőszer is szükséges. Lőszert lehet venni a barakkoknál is, a kajakereskedővel szemközti figurától. E fegyvereknél fontos, hogy mindig pontosan oda lőnek, ahova kattintottunk (már amennyiben a tűzvonalat nem blokkolja a terep). Néhány távolabbi (illetve fürgébb) dög előszeretettel elugrál a skulók elől, ilyenek ellen célkereséssel lehet akár területtüzet is lőni, sőt, takarékossági intézkedésként a funkciógombokra azt is beprogramozhatjuk, hogy hányat lőjön a figura.

Mágikus tárgyak: Ezek mágikus energiával működő védő és támadó fegyverek. Például rögtön a játék elején kapunk egy varázskardot, amellyel egyaránt lehet távolról lődözni és közelről vívni. A lődözéshez azonban meg kell várni, amíg az energiája újra feltöltődik.

Hátizsák: Első rekeszében találjuk a tulajdonképpeni inventoryt, amelyben megnézhetjük a nálunk levő tárgyak teljes listáját (a fegyvereknél és a varázslatoknál a szintjüket is), megtaláljuk az adott figura karakterlapját a tulajdonságaival és szintjével, a pénzünket, itt van a távolsági fegyverekhez szolgáló töltények listája, valamint ide kerül majd a dr. Buzukitól szerzett térkép is, amivel a már ismert helyszínek között tudunk majd gyorsan teleportálgatni. A második rekeszben vannak a különböző mágikus- és gyógyitalok, ezeket egyébként Buzuki mestertől meg is vásárolhatjuk az orákulum előtti kertben. A harmadikba kerülnek a kulcsok (ha megvan a megfelelő, akkor elő sem kell venni, automatikusan nyitja a hozzá tartozó ajtót), a többibe pedig a küldetés történetében szerepet kapó egyéb tárgyak (teddy mackó, kürt, stb.) kerülnek majd alkalomadtán.


Mi a teleporttal megyünk, a nagyapó tud egy rövidebb utat a lépcsőházon át

Pajzsok: A pajzsok listája. Ha a karakter egyik kezében kézifegyver van, akkor a másikban egy pajzs is lehet. Illetve kell is lennie – a második nagyobb ellenséget már eleve csak a pajzs és a varázskard használatával nyírhatjuk csak ki, mert egy akna felett lebeg, és nem férünk hozzá.

Kézifegyverek: Különféle szúró és vágófegyverek, elsősorban kardok.

Speciális mozgások: A karakterek a kézifegyverekhez szolgáló speciális mozgásokat (combokat)





találhatnak, illetve tanulhatnak egy karaktertől, amiket kiválasztva a szimpla vagdalkozásnál lényegesen nagyobb sebzést vihetnek be. Ezek szintén mágikus cuccok tehát töltődniük kell.

Parti nélkül nem is RPG az RPG, itt is az időnk nagy részében több karakterből álló ármádiákat fogunk kommandírozni. A grandiózus hadsereg 1-3 főből állhat. Lehet, hogy ez egy RPG-fanatikusnak talán kissé kevésnek tűnik, de egészséges mennyiség, ha figyelembe vesszük hozzá azt a tényt, hogy a harcok bizony valós időben folynak. Ettől egy FF7-rajongót természetesen azonnal kiver a víz, de jelentem, az irányítás olyan frankó, hogy még az én akciójátékokhoz nem igazán szokott kezem alatt is tökéletesen muzsikált a dolog. Egy kattintással ki lehet választani, hogy melyik karaktert akarjuk irányítani. Őt a többi mindig komótosan követi, de ha C&C-stílusban egy négyzettel kijelöljük őket, akkor szorosan együtt is mozognak vele. A kulcsszereplő David, ha ő meghal, akkor rendszerint bukta lesz a dologból. Harcban tehát célszerű őt irányítani, a másik (két) karakternek pedig olyat behozni, aki(k) majd biztonságos távolból durrogtatnak. Harc közben természetesen akármikor át lehet váltani egy másik figurára, illetve bármikor megnyithatjuk az inventoryjukat, hogy elemózsiával vagy varázsnedűkkel pótolják a HP-t, avagy átváltsanak egy másik fegyverre. Arra azért nem árt ügyelni, hogy ugyan a kulcsok és a történet tárgyai közös használatúak, a többi cucc egyéni, ráadásul tárgyat nem lehet átadni egy másik karakternek. Így tehát figyeljünk rá, hogy nyilakat azzal vásároljunk, akinél a legdögösebb íj van, továbbá a talált élelmet is az a figura szedegesse fel, akinél a legkevesebb van. A csapatba behozható karakterek ugyan csak a nevükön szerepelnek, de már a ruhájukról, illetve a tulajdonságaikról is felismerhetők bennük a klasszikus osztályok: David tipikus lovag, Sekuna elf, és így tovább. Az RPG-szabályok egyébként csak meglehetősen tág értelemben élnek: ugyan van egy rakásnyi tulajdonság a karakterlapon, de ezek nem akkor fejlődnek, amikor a karakter használja őket, hanem akkor és egyöntetűen, amikor szintet ugrik (rendszerint valami nagyobb szörny leverése után). Ilyenkor jobbára a fegyverek is fejlődnek, ami maximum csak az állandó kisebb ellenfeleknél lesz nagyobb hatással, hiszen ezután egyre méretesebb dögök fognak belénk kötni.

Na, térjünk át az értékelésre. Kezdjük a látvánnyal: ha az introtól hanyatt estem, akkor a grafikától egyszerűen lefontam a lábam. Elképesztő, hogy milyen gyönyörű, aprólékosan megrajzolt helyszíneken lehet bóklászni – a számukról már nem is beszélve! Az egyes helyszíneken belül a kameraállás ugyan mindig fix, de a konzolos akció RPG-k legjobb hagyományai alapján minden egyes helyszínen változik a perspektíva és a zoom. Nagyszerűek a harcok közben látható fényeffektek és teszi ezt a program úgy, hogy nem kell hozzá 3D-kártya (igaz, nem is támogatja őket). Nagyon el vannak találva a hangok és a zene, bár jó lett volna, ha mondjuk a külön szöveges és hangos kommunikációt egyszerre is tudja. Elég jó a történet is (leszámítva azt, hogy én hagytam volna az ördögbe a világot és Jennifert, ha a Sekuna nevű elf leányzó hajlandó velem eljönni egy lombos erdőbe), amelybe egy jó adag humort is becsempésztek. Tehát minden összetevő nagyszerű, és mindezek tetejébe még jön a tökéletes kezelőfelület. A Silver egyszerűen ultrapopuláris játék: én el nem tudok képzelni olyan embert, akinek ez nem tetszene. Elég legyen annyi róla, hogy két ismerősömet, akik kizárólag focikkal, illetve stratégiákkal hajlandóak játszani, alig tudtam leszállítani róla.

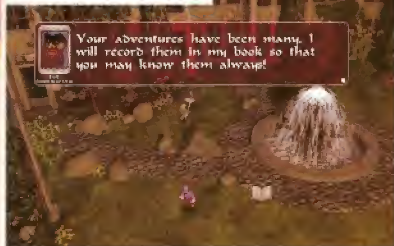
CoVboy

Sekunával nagyon népszerűek vagyunk a városi őrök között: mindegyik rohanva siet hozzánk


Valami azt súgja, hogy ezzel a nagy Piroskával még sok bajom lesz

...ni-Final Fantasy


A kezemre már kicsit odakozmált a tűzvarázs, épp ideje, hogy átcseréljem jégre



Ha elmondjuk neki dicső tetteinket, a krónikás feljegyzi őket az utókornak (röviden: save game)

Silver

FEJLESZTŐ: infogrames
KIADÓ: infogrames
WEBSITE: www.silver-game.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P266, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy játék, aminek minden esélye megvan arra, hogy öt év múlva is emlékezzünk rá

végítélet

94%

Imperium Elastica

Imperializmus. Ügyes marxista gondolkodók ugyan már roppant szépen definiálták e fogalom mibenlétét, de mivel definícióikat egyéb eszmékkel egyetemben lehúzta a klotyón a történelem, inkább tekintsünk el a "tudományos" ismertetéstől, és maradjunk a szó szerinti magyarázatnál: birodalmi törekvések. Ezzel a két szóval tulajdonképpen már mindent el is mondtunk az SSI új játékáról. Azért kicsit bővebben is kifejtjük az ügyet.

A BIRODALOM KERETEI

Mint a sorszámból is kiderül, már volt az SSI-nak egy hasoncímű próbálkozása úgy két évvel ezelőtt, amely viszonylag kevés port vert fel – ha másért nem, hát azért, mert a Panzer General 2-vel egy időben jelent meg. Az első részben az ipari forradalom és a XIX. század zűrzavaros éveit játszhattuk végig századunk elejéig, amely időszak a második részre kissé kitágult: most 1502-ben kezdünk, és tart a játék a végtelenségig, illetve addig, amíg valamelyik játékos meg nem szerzi az óvilág feletti dominanciát.

Témáját tekintve az Imperialism úgy fest, mint egy kissé megnyirbálgatott Civilization, habár teljesen más filozófiát követ: az elsődleges hangsúly a minél jobban működő gazdaság- és üzletpolitikán van, mint inkább a hadműveleteken, a populáción vagy akár a vagyonon. A játékban hat európai nagyhatalom versenyez egymással az Óvilág feletti dominanciáért, a történelemből ismert forgatókönyv alapján:

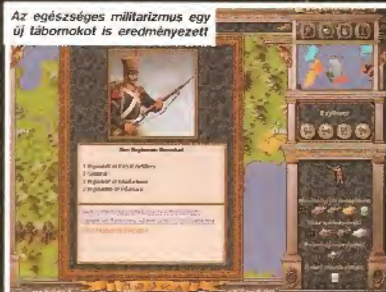
– Első fázis: Az Újvilág értékesebb gyarmatai és az Óvilág kisebb hatalmai feletti ellenőrzés megszerzése, egyrészt a létfontosságú nyersanyagforrások okáért, másrészt pedig az Óvilágban fel nem lelhető gyarmatáruk miatt, amelyek egyrészt lehetőséget biztosítanak a társadalom "minőségének" emeléséhez, továbbá direkt vagy indirekt módon jelentős bevételhez juttatnak bennünket;

– Második fázis: technológiai fejlődés és piacok keresése a kész termékeknek. A gyarmatok és alárendelt országok rendszerint kellemes felvevőpiacot jelentenek az árufeleslegre, mindaddig, míg valamelyes önállóságuk még marad. Stratégiai jelentőségű cikkekre ugyan nyilván a konkurenciánál is van kereslet, de persze csak egy igen szűk látókörű imperialista szponzorálgatja versenytársai működését;

– Harmadik fázis: Mint a jeles angolszász politikusok többször is kifejtették, ha az áruk nem tudnak átlépni a határokon, akkor a hadseregek fognak. A játék célja ugyanis 31 Óvilág-beli tartomány megszerzése földhöz ragadt katonai-, avagy emelkedett politikai eszközökkel.

A hat európai nagyhatalom (Anglia, Portugália, Spanyolország, Svédország, Franciaország és Hollandia) mellett az Óvilágban találunk még kisebb hatalmakat (Írország, Svájc, Olaszország, stb.), illetve az Újvilágban indián törzseket. A CIV-től eltérő filozófia elsősorban abban nyilvánul meg, hogy abszolút nem kell foglalkoznunk a városok menedzselésével: minden tartományban csak egyetlen város van, amelyeknek pusztán védelmi szerepe lesz. A birodalom legfontosabb tartománya az, ahol a fővárosunk fekszik: minden egyes árucikk ide lesz szállítva, továbbá ha elvesztjük, a játék is véget ér (a többi nagyhatalom ilyen esetben csak a diplomáciából esik ki). Az áruszállítás történhet szárazföldi


1660 – A nemzetközi helyzet fokozódik


Az egészséges militarizmus egy új tábornokot is eredményezett


Párizs végnapjai blokáddal és a kegyelemdöféssel

IPERIALISM II
e age of exploration

és vízi úton. A szárazföldi szállítás automatikus, már amennyiben a megfelelő úthálózat a rendelkezésre áll. Az első részben minduntalan raktárakat kellett építgetni, ami most egyszerűsödött: minden olyan árucikk automatikusan a főváros raktárába kerül, ami olyan pozícióban termelődik, ami mellett olyan út vezet, ami kapcsolódik a fővároshoz vezető hálózatba. Ha ez nem lehetséges, akkor marad a vízi szállítás, hiszen a főváros mindig rendelkezik egy kikötővel is. Hajóinkat itt lehorgonyozva lehet a vízi szállítást megkezdeni, de lévén ez a hajótér függvénye, itt nekünk kell beállítani, hogy milyen cikkek kerüljenek szállításra. Nyilván ehhez szükség van arra is, hogy a termelés helyén is legyen egy kikötő. Meglehetősen egyszerű a termelés is, már amennyiben búzaföldön kizárólag búzát lehet termelni, és a szénlelőhelyen sem lehet aranybányát nyitni. A termelés mennyisége attól függ, hogy milyen szintű épület végzi a termelést, amelyet egyébként a pozícióban levő ábra is mutat (max 4), a szállításé pedig attól, hogy milyen minőségű út mellett fekszik a hely (ez is max 4, vasutak kikötők és városok környékén).

A termények a fővárosba kerülés után kerülnek feldolgozásra (ha van ehhez szükséges munkaerő), illetve a raktárakba. Felhasználásuk módját illetően négy nagyobb csoportba oszthatók:

Élelmiszerek: A polgárok élelmezését szolgáló cikkek, azaz búza a szántóföldről, szarvasmarha a farmról és hal a kikötőkből. Ugyan kissé nevetséges, de az élelmiszerek nem árucikkek: venni nem lehet őket, tehát mindenképpen termeléssel lehet csak hozzájuk jutni. A húsból fontos mindkettőt termelni, és mivel halból rendszerint kevesebb van, nyilván azt komálja jobban a jónép is. Az élelmezés elsődleges szempont a gazdaság szempontjából, mert ha a fővárosba nem érkezik elegendő kaja, akkor az éhező polgárok megbetegszenek (munkaerejük kiesik a cikkek feldolgozásából), és idővel elhullanak.

Építőanyagok: A termelőépületek, erődök, hajók és katonai csapatok építését szolgáló cuccok, úgymint fa (fűrészáru), réz és ón (bronz), vasérc és szén (vas és acél). Ilyen értelemben véve szintén "építőanyag" a juhból (később gyapotból) készült szövet (új munkások toborzásához, katonákhoz és hajókhoz szükséges), valamint a fából készült papír (szakmunkásokhoz és magasabb szintű dolgozókhoz kell).

Jóléti cikkek: A szövet fejében toborzott parasztok kezdeti "jóléti cikke" az élelmiszer, melynek fejében egyenként két egységnyi munkaerejüket lehet a feldolgozás szolgálatába állítani. A gyarmatáruk behozatala után azonban lehet emelni a színvonalukat: a gyakornokok 4, az utazók 6, a mesterek pedig 8 egységnyi munkaerőt jelentenek, de ennek fejében luxuscikkekre is vágynak: az első a cukornádból készülő cukorra, a második dohányból készülő szivarra, míg a harmadik prémsapkára. Mivel ezek is csak egy egységnyi élelmet fogyasztanak, idővel mindenképpen érdemes lesz fejleszteni a parasztokat, figyelembe véve azért azt is, hogy ha a magasabb szintű munkás nem kapja meg az áhított cikket, akkor természetesen megbetegszik.


A jól dekorált ítéletvégrehajtó seregtest az utolsó angol ellenállási fészek ellen indul

Készpénzre váltható cikkek: A gyarmatokon egy csomó olyan cikket termelhetünk, amelyek a fővárosba szállítva egységáron azonnal automatikusan készpénzre váltódnak. Ilyenek az arany, az ezüst, a gyémántok, a drágakövek és a fűszer. Habár a pénz a gazdaságban nem játszik szerepet, a szakmunkások felállításában, a kutatás finanszírozásában és a támadó hadműveletek pénzelésében igencsak szükség lesz rá.

SZAKMUNKÁSOK

A játékban némi készpénz és papír fejében hat különböző szakmunkást hívhatunk életre. Enni szerencsére nem kérnek, mindössze az építőmunkájukhoz szükséges nyersanyagokat (vagy pénzt) kell raktáron tartanunk számukra.

Építő: A mezőgazdasági parcellákon és a felfedező által talált lelőhelyeken a technológiai szintnek megfelelő termelőépületeket emelhetünk vele. A négyes szintű nyersanyag termelőknek külön haszna, hogy már nemcsak négy alapanyagot, hanem egy készterméket is hoznak (egy vasércbánya például egy nyersvasat is). Ügyszintén fejleszthetjük vele a városokat, aminek az a haszna, hogy több katonai egység is állomásozhat benne. Illetve ez így nem pontos: akármennyi állomásozhat, de támadás esetén csak a méretnek megfelelő csapat védekezhet.


A BUX-index fellendülő gazdaságot jósol

Mérnök: Elsődleges feladatuk az úthálózat kiépítése, de velük lehet megerődíteni a városokat (az erőd szintjének megfelelően 1-3 nehéztüzérség adódik hozzá a város védelméhez), illetve ők építik a vízi szállításhoz és a haltermeléshez szükséges kikötőket a tengerparton.

Pályamunkás: A gőzmozdony feltalálása után vasutat építhet a mérnök által épített útra, ami emeli a szállítás minőségét. Ha van elegendő nyersanyag, akkor a következő városig automatikusan dolgozik.

Felfedező: A hegyekben, mocsarakban és sivatagokban nyersanyaglelőhelyek után kutathatunk velük, továbbá az Újvilág felfedezése után feltárhatjuk annak fehér (illetve a játékban: fekete) foltjait, különös tekintettel a birodalmak fővárosaira. Sajnos csak olyan területre léphet, amely nem tartozik egy másik nagyhatalomhoz.

Kém: Egy nem saját tartományban levő katonai erőről csak akkor kapunk tájékoztatást, ha az egy sajáttal szomszédos vagy a szomszédos tengeren himbálózik egy flottánk. A kém viszont bekukkanthat a távolabb levőkbe is.

Kereskedő: Az Újvilág törzseitől nem feltétlenül erőszakos módon tudjuk megszerezni a területeket – a kereskedővel meg is lehet vásárolni azokat, míg nem kerültek függésbe valamelyik nagyhatalomtól. Ugyancsak lehetőség van egy földterület bérletére is. Persze ez pénzbe kerül, a legtöbbször egyszerűbbek a katonai megoldások.


Kent jó példa az úthálózat takarékos kiépítésére

KUTATÁS

A siker egyik titka a minél gyorsabb ütemű technológiai fejlesztés, amelynek következtében egyre magasabb szintű termelőépületeket, katonai egységeket, hajókat, városokat és utakat építhetünk. A Civilizationhöz hasonló fejlődési fa meglehetősen bonyolult és hosszadalmas, de téma szerint csoportosítható, sőt, meg lehet adni egy kívánt célt, és ilyenkor a program mindig a kívánságlista elejére rendezi az ehhez vezető felfedezéseket. Gazdagabb imperialisták egyszerre négy tudományt is fejleszthetnek. Minél magasabb szintű egy technológia, nyilván annál több pénzbe és időbe kerül a kifejlesztése. Az idő mondjuk lerövidíthető, de ez aránytalanul nagyobb költséget is jelent körönként, szóval ezt csak a kiváló gyarmati kereskedelemmel (illetve trainerrel) rendelkezők engedhetik meg maguknak.

KATONÁSDI

A birodalom biztonsága, nemkülönben világuralmi terveink természetesen megkívánják a megfelelő fegyveres erő valamint flotta felépítését is. Mindkettőhöz egy szabad "munkaerőre" (ha más nem, ki lehet vonni valakit a termelésből), szövetre és a megfelelő építőanyagokra van szükség. Az első paraméterből kiderül, hogy egy parasztból két katonát lehet csinálni, de militarista hajlamú játékosoknak nem árt figyelembe venni, hogy a katonákat nem lehet "lebontani", kaját viszont továbbra is fogyasztanak. A katonaság és a flotta növelésével bónuszokat is kapunk: bizonyos létszám után a katonáknál egy-egy újabb tábornok, a flottánál pedig egy új zászlóshajó (a technikai szintnek megfelelő nagy hadihajó) kerül ingyen a leltárba. A technológiai fejlettség előrehaladtával egyre jobb minőségű (és persze drágább) csapatokat hozhatunk létre, de lehetőség van a már meglevőket upgradeelni is. Ezen persze nem árt előbb elmélkedni, mivel – a munkaerőt leszámítva – a fejlesztés nyersanyagszükséglete pont ugyanakkora, mintha újat hoznánk létre, és tapasztalataim szerint a minőség egyedül a nagy hadihajók tekintetében múlja felül a mennyiséget. Nyilván ez csak rövid távon értendő: az alabárdosok természetesen nem ellenfelei a gárdistáknak.

Kezdjük a szárazföldi csapatokkal, amelyek három nagyobb csoportba (gyalogság, lovasság és tüzérség) oszthatóak, azon belül pedig könnyű és nehéz kategóriákba (illetve gyalogságnál van még milícia is). A technika fejlődésével mindig változik az adott kategória ereje, típusa, fegyverzete és persze a nyersanyagszükséglete is. Az egyes típusok különböző jellemzőkkel (tűzerő, támadás, védelem, stb.) üzemelnek. Védelmi célokra tökéletesen megfelelnek például az olcsó,

de viszonylag jó védekezéssel rendelkező milíciák, míg támadásra a nehézgyalogság és a lovasság lesz ideális. A tüzérség esetünkben kicsit érdekesen alakul: mivel a nehéztüzérség túl lassú, célszerűbb a könnyűt erőltetni támadásban. Az egy más kérdés, hogy ehhez egy csomó lóra lesz szükség, amelyeknek tenyészeteit nem lehet 1-nél nagyobbra növelni.

A katonákat korlátozás nélkül mozgathatjuk a saját tartományaink között (akár a tengeren túlra is), megtámadni viszont csak szomszédos tartományt lehet (deszant hadműveleteknél szükség lesz a hajókra is). A védők maximális létszáma függ a város nagyságától és az erődítés szintjétől (bónusz ágyúk). A támadóké látszólag semmitől, de ez csak látszólag van így: még a nacionalizmus feltalálása után is csak maximum 12 alakulat támadhat egyszerre (illetve ha egy tábornok is van velük, akkor 16). Ez igen nagy ökörség, két okból is:

1. A támadó hadműveletek NAGYON sok pénzbe kerülnek (ha üres a kincstár, eleve nem is tudunk támadni). A költségeket a program akkor is gátlástalanul levonja, ha 100 csapattal támadunk és csak a lista elején szereplőket (a gyalogságot) fogja figyelembe venni az értékelésnél.

2. A maximum létszámból adódóan a hármas szintű erődökben (+ 3 nehéztüzérség) üldögélő 10-12 tüzérség gyakorlatilag bevehetetlenné tesz egy várost.

A harmadik ökörség abból adódik, hogy a csata csak azután történik meg, miután az ellenfél is lépett. Ez védelemben mondjuk elég jól jön: a hírekben mindig tájékoztatnak bennünket, hogy az ellenség hol akar partra szállni, illetve hol vont össze csapatokat – támadásban már kicsit ciki, mert rendszerint nem annyi védő vár minket szeretettel, mint amennyit a támadási parancs kiadásakor a városban láttunk. Persze ezt meg lehet kerülni több tartomány egy időben történő megtámadásával.

Ha a csatákat automatikus értékelésnél hagyjuk, akkor az utóbbi esetben a csapata-


A győzelem véres volt és kegyetlen

ink azonnal vissza is vonulnak veszteség nélkül, de át lehet kapcsolni manuális vezérlésre is, és akkor személyesen vezethetjük a vágóhídra őket. A körökre osztott csata kivitelezése olyasmi, mint amit a Heroes3-ban láthattunk (legalábbis elméletileg – grafikailag már kevésbé). Sok szót nem érdemes rá vesztegetni, mert elég egyszerű: egy-egy csapat olyan, mint az Aquafresh fogkefe, csak nem dönt és hajlít, hanem lép és lő. Bár a gép néha egészen érdekes eredményeket hoz ki, szerintem lényegesen kisebb veszteségekkel dolgozik, mint egy-egy önjelölt tábornok.

Egy-egy tartomány elfoglalása után bezsebelünk némi hadisarcot (attól függően, hogy


A portugál Trafalgar jelentős mennyiségű ócskavassal gazdagította a tengerfeneket

áll a hatalom anyagilag), megszerezhetünk egy eddig még ismeretlen technológiát, illetve elkobozhatunk némi terményt.

FLOTTA

A flotta kezdetben egyszerre tölt be kereskedelmi és hadi feladatokat, de az idők folyamán egyre jobban elkülönülnek a feladatkörök: a hadihajóknak szépen elfogy a raktere, a kereskedelmieknek pedig a tűzereje. A játék elején a hajók felderítő szerepkörben tündökölnek, feltérképezhetjük velük az Újvilág határait, illetve ha szerencsénk van, még


Don Pedro de la CoVboy allegorikus ábrázolása 2031-ből

egy-két indián fővárosra is rábukkanhatunk. A tengerek szektorokra vannak osztva, ahol hajózhatunk három morcossági szinten, őrjáratozhatunk, vagy a tenger felől szárazföldi csapatokat dobhatunk támadásba. Tengeri csata rendszerint akkor alakul ki, ha nagyon mérgesen őrjáratozunk ("ha úszik, és nem hápog, akkor tűz!"), illetve blokád alá vesszük az ellentél fővárosának kikötőjét. Legegyszerűbb a brit módszert követni: legyen erősebb (hadi)flottánk, mint az utánunk következő két államnak együttvéve. Ha valaki pofátlanul hadat üzenne nekünk, akkor vegyük azonnal a lehető legnagyobb erővel blokád alá a fővárosa kikötőjét (a többit nem érdemes). Így egyrészt egy csomó kereskedelmi hajóját elsüllyesztjük (vagy ami még jobb: sérülten elkapjuk, és besorozzuk a sajátjaink közé), másrészt ha eleve erősebbek vagyunk nála, akkor is előbb-utóbb döntő összecsapásra kerül sor, és ha ezt megnyerjük már eleve vesztes helyzetben van – a további blokád elkerülése végett békét fog kérni. Mellesleg a gép ugyanezt a taktikát követi, tehát egy nagyobb flottát hagyjunk a saját fővárosunk biztosítására is. Elegendő csak ezt az egy tengerszektort biztosítani, és akkor a gyarmatáruk biztonságban eljutnak a rendeltetési helyükre.

Deszant hadműveletnél a hajók raktere határozza meg, hogy mennyi csapatot tudnak partra tenni. Ezt legcélszerűbb kereskedelmi hajókkal végezni, amelyeket néhány hadihajó fedez.

POLITIKA

Lehetőségeit tekintve ez a játék egyik legjobban sikerült része, politika alatt értve itt a diplomáciát és a gazdaságpolitikát, lévén a kettő szorosan egybefonódik és vissza is hat egymásra. Az államok közötti kapcsolatban van bizonyos fokozatosság: először a kereskedelmi kapcsolatokat kell felvenni, aztán követségeket építeni, megnemtámadási egyezményt kötni és csak azután következhet szövetségi ajánlat vagy meghódoltatás. A kisebb hatalmakat nemcsak katonai, hanem gazdasági úton is megszerezhetünk. Kereskedelmi képviselet megépítése után megadhatjuk az ország kereskedelmi támogatásának mértékét (azaz mennyivel olcsóbban adunk el, és mennyivel drágábban vásárolunk az adott néppel kötött üzletekben). Ez rövid távon ugyan ráfizetés, de minden egyes sikeres üzlet egyre jobban javítja a kölcsönös viszonyt. Ha egy ország kedvenc kereskedelmi partnerévé válunk, kizárólag nekünk adja el a cikkeit (még ha a konkurencia nagyobb támogatást is kínál), és kizárólag tőlünk is vásárol. Külön jó, ha az adott cikk termőhelyét a kereskedővel kibéreljük tőle (vagy akár meg is vehetjük az indiánoktól). Még jobb, ha a tartománya fővárosa alatti földdarabot csaklizzuk el, mert így mindenképpen profitálni fogunk az ügyből. Előbb-utóbb rá lehet venni, hogy váljon a birodalmunk részévé, ha más nem, hát azzal a módszerrel, hogy a kereskedőnkkel egyszerűen kivásároljuk alóla a földet. Másik módszer a kapcsolatok javítására az ajándék: alkalomszerűen, vagy akár körönként is 1-3-5-10.000 arannyal kedveskedhetünk a kiszemelt áldozatnak (10*1.000 mindig többet ér, mint 1*10.000.) Ez persze már csak akkor megy, ha a gyarmatokról elég nagy jövedelemre teszünk szert.

A nagyhatalmi politikában a fenti módszer nem járható, egyetlen hatalom sem fog behódolni nekünk. Szabály, hogy támadni csak hadüzenet után lehet. Ez elég baj, de van egy jó oldala is: minket sem lehet meglepni. Hadüzenet után rendszerint hadba lépnek a két féllel szövetséges országok is (nálunk mindig rákérdeznek) – ha nem teszik, akkor a szövetség azonnal felbomlik. Ugyancsak ez történik, ha az ellenséggel valaki különbékét köt. Mondjuk az elég nagy ökörség, hogy a szövetségeseink nem közlik velünk előre, hogy ki óhajtanak ugrani a buliból – mint ahogy mi sem szólhatunk nekik, így tehát ha békére kényszerülünk, akkor rendszerint a szövetségesünket is elvesztjük. Az persze nyilvánvaló, hogy békeajánlatot egyik gépi ellenfél sem fogad el addig, amíg jól meg nem vertük szárazon vagy vízen.

HÜMM-HÜMM...

dünnyögi az egyszeri tesztelő, amikor korrekt, objektív véleményt kellene mondania a játékról. Az első benyomások nem voltak túl vidámak. Kicsit már ódivatú ez a Risk-szerű stílus, bár szó se róla, ezt az előző részhez képest elég rendesen kibővítették: a grafika 800*600 hi-colorban megy, és egy csomó új lehetőséggel is megspékelték – attól függetlenül nem csodálkoznék, ha egy real time stratégián nevelődött játékos enyhén szólva vontatottnak tartaná, mert például az első partim több mint két napig tartott (ez volt a halál 50 órája). Az viszont mindenképpen az előnyére válik, hogy még a legkönnyebb fokozaton is körülbelül annyira kedves, mint egy lórúgás: különösen a játék elején a gazdaság rendszerint pengeélen táncol, és elég egyetlen rossz döntés, hogy végérvényesen elássuk ígéretesen induló birodalmunkat. Részemről négyszer kezdtem újra, mire olyan épkézláb állás alakult ki, amivel már érdemes volt folytatni a dolgot. Grafikailag ugyan nem különösebben nagy szám az Imperialism II, ellenben a vidám barokk aláfestő zene és a bangok igencsak el vannak találva. Nemkülönben a kezelőfelület: a pointer mozgatásával azonnal látjuk a pozíciójára vonatkozó legfontosabb adatokat, jobb clickkel részletes infokat kapunk, minden menüben azonnal kérhetünk


Apróbb logisztikai problémák adódtak, de a legfontosabb gyarmatáruk a helyükre kerülnek

helpet, a Tutorial pedig a lehető legalaposabban a szánkba rágja a játék alapjait A legnagyobb erényét pedig csak akkor hajlandó megmutatni, ha a kissé monoton játékmenetet megszokó játékos átvergődik a kezdeti szakaszon, ugyanis – ha eléggé leegyszerűsítve is, de – hihetetlenül jól szimulálja egy ország gazdaságának a működését. Mindennek tetejébe a gépi ellenfelek piszok jól játszanak még könnyű fokozaton is. Szóval maga a játék nagyon jó, ha valaki kedveli ezt a kissé avitt stílust és hozzászokik néhány gyermekbetegségéhez. Stratégia fanoknak mindenképpen muszáj egy próbát tenniük vele.

CoVboy

Imperialism 2

FEJLESZTŐ: Frog City
KIADÓ: SSI/Mindscape
WEBSITE: www.imperialism2.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Mini Civilization, sajátos játékfilozófiával

végítélet

90%

Jégmezők lovagja

actua ICE HOCKEY 2

Mostanában egyre több cég próbálja felvenni a versenyt a sportjátékok területén már-már egyeduralkodónak mondható Electronic Arts-al. Talán a legesélyesebb közülük a Gremlin Actua-sorozata, mely az EA játékaihoz hasonlóan minden évben megjelenik folytatásaival. El kell ismernünk, nehéz dolguk van, mert az előbb említett mammutvállalat rendelkezik a legtöbb szabadalommal, a nevek és címek terén. Ezek ellenére a Gremlin mégis megpróbál elhódítani, néhány játékost az NHL-sorozat elől. Viszont az Actua Ice Hockey 2 sikerét tekintve, vannak kétségeim.

A komolyabb játékok elmaradhatatlan indító animációja természetesen itt is megtalálható, de sajnos eléggé gyengécske minőségűre és meglehetőssen rövidre sikeredett. A kép mozgatása még egy 24x-es CD-vel is rendesen szaggat, a zene valami brutális, egyszerűen nem illik a videóhoz, a kép minőségéről már nem is szólva. Szóval az intró eléggé felejthető élmény. Ezek után természetesen válaszlehetőség elé kerülünk, hogy miként akarunk megbírkózni az ellenséges csapattal. A választóképernyő szép, igényesen megtervezett és még azt is ráfoghatjuk, hogy áttekinthető.

Miután kiválasztottuk a csapatunkat (sajnos a jogok miatt csak kamu néven szerepelnek) már töltődik is a stadion. A naív játékos még reménykedhet, hátha az ő kis számítógépén is jót tud majd játszani, de miután megpillantja a kamera és a játékosok sebességét a pályán, hamar rá kell hogy jöjjön: nem rá méretezte a Gremlin eme alkotását. A játék engine-je alapból sokkal lassabb, mint az NHL 99-é volt (a különleges fény és üveghatásokról nem is beszélve). A pályán, a bíróval együtt 13 játékos tartózkodik és ezeknek a mozgatása már sok egy mezei Voodoo 1-es kártyának. Ha az NHL99-nek megfelelő minőségű grafikát akarunk kicsalni a programból (ami nem lehetelen) akkor bizony nagyon a pénztárcánk mélyére kell nyúlnunk. A játékhoz mellékelt kézikönyvben is megemlíti a cég, hogy nem árt egy P200-al (PII ajánlott) és egy Voodoo2-es kártyával is rendelkeznünk a totális élvezethez. Ha mindent felpakolunk maximumra, akkor tényleg elég meggyőzően fest a játék, de leginkább a jég és a játékosok kidolgozása pontosabb. A pálya szélén üvegfal húzódik, melyről visszaverődik a reflektorok fénye, és meglepő módon még átlátszó is. A játékosok kidolgozását azért nevezném jónak, mert általában, helyükön vannak végtagjaik és a mozgásuk is elég életszerű. Például: amikor kiállítanak valakit szabálytalanságért, a kamera követi a kispadig, és láthatjuk, hogy bosszankodik az ipse, és rángatja a fejét. A fejről jut eszembe: az arcok kidolgozása már nem annyira mesés, mert nem igazán tudtam megállapítani, hogy valóban az a fej van-e a játékosok nyakán aminek ott kellene lennie, vagy csak randomize módon berendereltek holmi arcot (eléggé sablonos fejük van a fickóknak).

Ha már a grafika nem lett erőssége a programnak, reménykedhet még a szegény játékos, hátha a kezelés lesz az, ami kiemeli a játékot a sorból. De sajnos az sem. A billentyűk konfigurálása leginkább a Mortal Kombatéra hasonlít, mert kimerül abban, hogy támadás, felső ütés, alsó ütés, rúgás... Komolyan mondom, ebben a játékban a legnagyobb hangsúlyt a verekedésre fektették és csak másodlagos szerepet kaptak az olyan apróságok, mint például passzolás, cselezések, csapatjáték. A gép is a leírtaknak megfelelően viselkedik: ha valami véletlen folytán megszerzed a korongot, nem próbál meg lecselezni, inkább nekedfut és agyonüt (persze még ilyenkor is te kapod a piros lapot). Egyetlen segítség a kezelésben, az apró nyilacskák, amik akkor jelennek meg, ha megszerzed a korongot (szóval elég ritkán) és ezek jelzik, hogy merre tudsz a jelen pillanatban passzolni. Mondanom sem kell, erre sem időd, sem szükséged nem lesz... Csak akkor lesz esélyed a győzelemre, hogy ha a gép módszerét követve te is verekedni kezdesz. A végén persze az egész játék egy brutális vérengzésbe torkollik, és libasorban állít ki mindenkit a bíró (de csak addig, amíg le nem ütik őt is).

100. jubileumi számunk színes palettáján egy kisebb foltot okoz ez a program. Higyétek el, a tesztelőnek is szégyen egy olyan programmal foglalkozni, melyet még a készítők sem vettek komolyan és csak üzleti okokból jelentettek meg. Nem is tudom kinek ajánlhatnám ezt a játékot, hiszen az NHL 99 klasszisokkal jobb. A hoki rajongók legtöbbje is, a kedvenc csapatával szeretne játszani, itt viszont annak is csak egy lebutított, nem eredeti néven szereplő változatával fog találkozni (pl: "San Jose Raptors"). Arra a kérdésre, hogy melyikre adjon ki valaki egy kalap pénzt, én minden képpen az NHL-t ajánlanám.

ET

Itt hamarosan valaki felkenődik a plexire

Bátor kísérlet a messzeségből

Így fest a világ a korong perspektívájából

Korongvilág legboldogabb embere

Actua Ice Hockey 2

FEJLESZTŐ: Gremlin Interactive
KIADÓ: Gremlin Interactive
WEBSITE: www.gremlin.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Az NHL mellett az Ice Hockey 2 korongba sem üthet

végítélet

76%

Éljen
ALIENS VERSUS PREDATOR

Az Alien és a Predator együtt? Vajon kinek jutott ez eszébe? A kérdés akár lehetne költői is, csakhogy történetesen tudom a választ. A '80-as évek két legfélelmetesebb sci-fijét elsőként képregény formájában gyúrták össze. Az ötlet nem is rossz: H.R. Giger megformázta nyáladzó idegeneket, akiknek az emberiség túl kicsi ellenfélnek bizonyult; kell hát egy hasonló kaliberű szörny, s máris képbe jön a Predator, hiszen a fenevad a legyőzéséhez még majdnem Schwarzenegger is kevés volt. A képregény után nem váratott magára a játék változat sem: öt évvel ezelőtt megjelent az Aliens vs Predator. Ez persze még nem azonos a most terítékre kerülő PC-s programmal – egyelőre a Jaguárra (az azóta süllyesztőbe került Atari-konzolra) készült anyagról van szó. A brit illetőségű Rebellion Doom-szerű lövöldözős játéka szép sikereket könyvelhetett el az amúgy nem túl népszerű platformon, kár, hogy egy olyan gépre készült a játék, ami halálra volt ítélve. A PC-s Alien vs Predator fejlesztése nagyjából három évvel ezelőtt kezdődött meg. Hasonlóan a Jaguar játékhoz ez is egy shoot'em up-nak készült, csakhogy a színvonal szemlátomást emelkedett "egy csöppet".


Az Alien kitátott szája közelgő vacsoraidőt sejtet

HÁROM FAJ, HÁROM SZEMPONT

Az alapkoncepció az volt, hogy tetszőlegesesen választhassunk, melyik résztvevő szemszögéből kívánunk az eseményekbe bekapcsolódni, ami merőben új színezetet ad a dolognak – vagy legalábbis kitűnik a szokásos Quake-klónok közül. Még a végén kiderül, hogy nem is az embereknek van félnivalójuk az idegenektől, hanem fordítva?! Történik ugyanis, hogy telepesek érkeznek az egyik Alien fészekhez, ahonnan tojásokat visznek el tanulmányozni. A királynő ezek után kiadja az ukázt: elpusztítani a behatolók bolygóját és visszahozni az utódokat. Hogy ne legyen elég a jóból, ez idő alatt egy harmadik galaxis szülötte is megjelenik a szektorban. Ő lesz a hab a tortán, a Predator, aki kitűnő alkalomnak tartja a kialakult káoszt egy izgalmas vadászathoz.

Nos, az alapelgondolás kitűnően érvényesül a játékmenetben: a három szereplő nemcsak hogy három eltérő pályasorozatot jelent, hanem három teljesen más játékstílust – alkalmazkodnunk kell az adott figura harcmodorához. Az egész pedig attól még élvezetesebb, hogy valamennyi mozzanat, avagy fegyver már ismerős lehet a filmvászonról. Nem is tudom, hol kezdjem a karakterek ismertetését, de azt hiszem a Predatornál fogom, mert (érthető okokból) ő a kedvencem.


Hja, a Predatornak sem könnyű az élete! Illetve most éppen a halála, ugyanis két Alien tűzte az étlapra

PREDATOR

A nevéhez méltóan a Predator valóban ragadozó: eszelős mészárlásokat rendezhetünk vele. Ha bekapcsoljuk az álcázást (amitől szinte teljesen láthatatlanná válunk), viszonylag közel mehetünk az áldozatainkhoz, s ha már karnyújtásnyira vagyunk, belendíthetjük a borotvaéles csuklópengénket. Ha jól célzunk, nyakban metszük el a delikvenst és még nyikkanni sincs lehetősége. Ám ha csak az egyik végtagját szakítjuk le, vagy mellbeszúrjuk, az ordítozásra hamarosan még többen jönnek. A közelharc tehát kockázatos. Az AI-ról annyit el kell mondani, hogy a fénytörést elég könnyen felfedezik a katonák, ha pedig már látták, milyen rendkívüli dologgal van dolguk, frankón bepánikolnak és összevissza lövöldöznek. Ez persze elég veszélyes, de a pánik hangulatot ki is lehet használni. Fedezékbe húzódva megvárjuk, amíg elpuffogtatják az összes golyójukat, majd amikor tárat cserélnek, szép nyugisan odamegyünk és elvégezzük a dolgunkat. (Igaz – hogy azért ne csak áradozzak –, az AI-ról azt is el tudom mondani, hogy például amikor egyszer lelifteztem egy magaslat aljába, az utánam siető katonák tömegesen vetették le magukat a mélybe – bár tegyük hozzá, hogy egyelőre csak a tesztverzióhoz volt szerencsém.)

Akármennyire is látványos azonban a közelharc, inkább kifizetődő lőfegyvert használni. Szörnyetegünk alapvetően egy szigonypuskával rendelkezik, továbbá egy plazmaágyúval a vállán. Amúgy ezek is nagyon brutális szerszámok: a szigonyokkal fejeket szegezhetünk a falakra, az ágyúval pedig vagdalt húst csinálhatunk az áldozatokból. A történet szerint a Predatorral a saját hajóját kell megkeresni. Miután ez sikerült, két újabb fegyverrel távozunk onnan: egy pisztollyal, és egy fűrészkoronggal, ami bumerángként működik.

Nagyon klassz, ahogy a filmben látott idegen technikát hűen reprodukálták. Az ágyút és az álcázást a karunkra csatolt kis számítógéppel lehet aktiválni, s ugyanott van az elsősegélynyújtás is: a billentyűzet fedelén két tű található, amivel energiát fecskendezhetünk magunkba.

A képernyő két oldalán kicsit furcsa krikszkrakszokat láthatunk: a pirosak jelképezik az életerőnket, a kékek pedig az energiánkat. Az energia folyamatosan töltődik, feltéve, ha nem használunk energiafegyvert vagy álcázást. Ezen kívül gyűjthetünk is energiát: e célból az elektromos szekrényeket érdemes széttörni.

A Predator eszköztárából nem hiányzik semmi, így természetesen speciális látásmódokat is bekapcsolhatunk (ami a filmből már ismert sajátos zajjal jár). A különböző színű látásmódokkal hőképeket kapunk a környezetünkről, vagyis az egyes ellenfelek megkülönböztetve fognak világítani. A speciális látásmódban az ágyúnk is átkapcsol hőkövetős módba!

ALIENS

A másik idegen fajt irányítani szintén nem rossz móka – kipróbálhatjuk, milyen az, amikor tőlünk rettegnek. Megint csak méltatni tudom a mesterséges intelligenciát: amikor tudósok törnek be az alien templomba, nőkkel is találkozhatunk, akik remegve és sikongva várják a halált. Aliennek lenni amúgy nem is olyan jó: mint közismert, a nyáladzók csupán a csontos farkukat, a karmukat és a fogukat használják, szóval nincs fegyverük – a savas védekező mechanizmusukkal meg nem vagyunk kisegítve, hiszen ha meghalunk, már úgysem vesszük hasznát.

Az idegenek másik legfontosabb tulajdonsága, hogy bárhová képesek felmászni, és ettől

lesz igazán más az élmény, mint a Predatorral való mészárlás. Több a kaland elem: mindjárt azzal kezdünk, hogy egy sugárhajtóművet kell leblokkolnunk két hatalmas tömb leomlasztásával. A technikai eszközök hiánya itt megint csak érezhető: műszerek híján roppant nehéz tájékozódni. Le-fel mászunk a falak és a plafon kiugró részein, és a végén már azt sem tudjuk, hogy a talpunkon állunk-e, avagy a mennyezetről csüngünk – elengedjük a mászás gombját, mire valami veszélyes sugárba pottyanunk. Az összevisszaságra ráadásul még rátesz egy lapáttal az a megoldás, hogy jópofa módon az idegenek halszem optikájával látjuk a világot. Néha úgy megkavarodtam a három dimenzióban, hogy már azt sem csodáltam volna, ha a negyedikben kötök ki. Igaz, végül rájöttem egy okos dologra: az egyes helyszíneken jellegzetes háttérzajokat hallani, melyek jelentősen megkönnyítik a tájékozódást. Például van egy csatorna, ahol szél süvít, vagy egy hatalmas terem, ahol egy rakétahajtómű dolgozik. Az idegenek elég sérülékenyek, ám a farkcsapásaik halálosak, szóval az emberek csak csekély veszélyt jelentenek. Igazából nem is az emberektől kell óvakodni, hanem az általuk hátrahagyott automata ágyúktól.


Az Alien kicsit érdekes módon szemléli a világot, mindenesetre a sötétben is kiválóan tájékozódik

Ha sérülünk, természetesen az idegenek módszerével kell beszerezni a szükséges kalóriákat. Amikor jól becélzunk egy "falatot", egy pillanatra láthatóvá válik a belső fogsorunk: abban a helyzetben kell nagyra tátanunk a szánkat...



Tükröm, tükröm, mondd meg nékem, mi a jó a tengerészben...

MARINE

Utoljára hagytam a tengerészgyalogosokat, hiszen ez az az üzemmód, ami a legkevésbé üt el a Half Life által uralt stílustól. Meg aztán ez az az üzemmód, amit legutoljára fogunk választani, hiszen az idegen civilizációk harcában az ember többnyire csak epizódszerephez jut. Még attól is sérülünk, ha egy magasabb lépcsőről leugrunk! Egy kihalt bázisról indulunk, ahol video-képernyőkön kapjuk a főnökeinktől az utasításokat. A katonásdinál – ahogy a Predatornál is – főként a fegyverek izgalmasak. Megvan a filmben látott géppuska, a lángszóró, aztán használhatunk rakétát, célkövetős fegyvert, és gránátokat is. Természetesen nálunk van a mozgásdetektorunk, ami azonban nem is olyan hasznos, mint ahogy gondolnánk. A készülék hullámai túl ritkán adnak jelentést az ellenfelek hollétéről, ráadásul bármit (például egy mozgó liftet is) kijeleznek. További felszerelési tárgy még az éjjellátó szemüveg, és a világító láng – a szinte állandó a sötétség ellenére a szemüveget sajnos képtelenség folyamatosan használni, mert az éles fények túlságosan felerősödnek.

...ek az Alienek!



Ha továbbra is ennyit ugrálsz, frankón megmondalak a Sigourney Weavernek!


A közelebbi barátunk elképedve szemléli az éppen láthatatlan Predatort, a távolabbi már megtalálta az egyedüli helyes – bár ideiglenes – megoldást

CSAK KEMÉNY FIÚKNAK!

Azt hiszem az senki számára sem kérdéses, hogy a három lényből melyik a legesélyesebb "befutó", tehát kivel a legkönnyebb. A szereplő megválasztásán kívül (pontosabban azon belül) azonban szintén kell nehézségi szintet választani. A Tréner jelenti a kezdő szintet, a "Rendezői változat" pedig a legkeményebbet. A legkellemetlenebb arcul csapást akkor könyvelhetjük el, amikor ráeszmélünk, hogy nincs menet közben állásmentés (csak a teljesített szinteket jegyzi meg a gép). Ezt állítólag direkt alakították így a fejlesztők, hogy a pálya vége felé tízszerte veszélyesebbnek érezzünk minden egyes szörnyet. Ami azt illeti, a céljukat elérték, de az is biztos, hogy az "autosave" gombhoz szokott kényelmes PC-sek nem fogják végigjátszani ezt a játékot. A mentés hiánya a véletlenszerűen támadó ellenfelekkel kiegészítve halálos elegyet jelent, amit csak a legprofibbak képesek túlélni.

Nem ajánlom továbbá a játékot olyanoknak sem, akiket bizonyos villogó fények idegesítenek. A programban igen gazdagon alkalmaztak fényeffektusokat – talán egy kicsit túlzásba is estek. A riadóztatott Marine bázison az élénk piros fények folyamatosan csapnak át koromsötétségbe, s mindez egy teljes pályán keresztül ismétlődik. Aki eddig nem mutatott epilepsziás tüneteket, az ezután biztosan fog! Na persze egy nyúlongyerek ne is fogjon neki egy ilyen játéknak. Aki egy Predatorral akar megvívni, illetve Alienekkel randevúzni, az készüljön fel a kellemetlen helyzetekre. Mert az tény, hogy az utóbbi idők egyik legeredetibb alkotása az Aliens vs Predator, még akkor is, ha grafikailag ennél már jobb lövöldözős anyagot is láthattunk!

V.Z.

Aliens vs Predator

FEJLESZTŐ: Rebellion
KIADÓ: Fox Interactive
WEBSITE: www.rebellion.co.uk
MEGJELENÉS: május

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Az biztos, hogy ez a játék nem egy hagyományos Quake-klón!

végítélet

91%

TOCA 2 TOURING CARS

Bárcsak minden sport-licenc a legmegfelelőbb játékfejlesztő kezébe kerülne, mint ahogy az a Touring Car esetében is történt! Amikor megjelent a TOCA első része, emlékszem, sokáig nem tudtam felállni a számítógép mellől. Kiderült, hogy a Codemasters nem csupán "mikro-masinériák" modellezéséhez ért remekül, hanem a szimulátorokhoz is konyít, méghozzá nem is keveset! A brit túraautó bajnokságot hatalmas érzékkel varázsolták át a számítógép képernyőjére: csaknem ripityára törhető autók, intelligens AI, s az eredeti helyszínekhez hűen felépített pályák alkották a játék fő elemeit.



Márka háziverseny, avagy sok Fiesta sziesztа után

100% OFFICIAL

Ami most a második részt illeti, természetesen ismét fellelhetőek az említett összetevők, csak egy kicsit tovább csiszolták őket. Az autók még pofásabbak: az ablakok például átlátszóak, azaz látni a belső merevítő csöveket és természetesen a sofőrt is. Grafikailag számomra már az első részben is nagyon tetszett a belső nézet. Nagyon állat, ahogy a sofőr szemszöge nincs kimerevítve, hanem az út viszontagságainak megfelelően zötykölődünk, fékezéskor előre-, gyorsításnál pedig hátrabukik a fejünk, s a centrifugális erőnek megfelelően "bedöntünk". Nos, a folytatásban még továbbmentek az alkotók: nézelődhetünk az oldalsó irányokba is (erre külön szakosították két billentyűt), és a pilótánk kidolgozása is realisztikusabb. Olyannyira, hogy amikor belénk jön valaki, dühösen rázza az öklét. A szélvédő élettartamát megnövelték: most már nem törik ki minden apró-cseprő ütközésnél, a kisebb koccanásoktól csupán elkezd repedezni. Ja és mellesleg némi kosz lerakódásával is növelték a valóságérzetünket.



A biztosítónak holnap rossz napja lesz

Minthogy a nyolc hivatalos Touring Car-pálya maradt a régi, ezekben természetesen nincs változás (Brands Hatch, Silverstone, Knockhill, Donington, Croft, Snetterton, Thruxton, Oulton Park). Mármint ez akkor igaz, ha nem számítjuk az olyan "apróságokat", mint hogy a helyszíneket újramodellezték, minek eredményeképpen még jobban passzolnak az eredeti viszonyokhoz, s az esztétikai szépség növeléséért magasabb felbontású textúrákat használtak. Oldalt népes közönség figyel a palánkok mögül, a TV-s közvetítő kocsik is a helyükön vannak, szóval minden részlet stimmel. A nyolc versenypályán kívül – amennyiben eredményesek vagyunk – behozhatunk kilenc bónuszpályát is: például kanyaroghatunk skót vidékeken egy tó mentén, vagy városi viszonyok közt Amerikában.

A pályákhoz hasonlóan a kocsik számát is növelhetjük, a jutalomautókhoz a Support Car bajnokságokon kell jól szerepelnünk. A hét megnyerhető típus között olyan nevek is szerepelnek, mint TVR Speed 12 vagy Jaguar XJ220. Amúgy a hivatalos autók választéka szintén nem változott '98-ban, tehát az alábbi márkák indulnak: Audi A4, Honda Accord, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna, Vauxhall Vectra és Volvo S40. Ezeken belül – vagy mondhatni: a kocsikon belül – pedig az igazi pilóták találhatók.



A gyakorlópályán is "szellemes" feladatok várnak ránk

Nagyon klassz, hogy a versenyzők neve még a kocsijuk ablakára is ki van írva, ami természetesen a saját nevünkre is vonatkozik! Mellesleg nemcsak a nevünket írathatjuk ki, hanem még a fényezésen is változtathatunk (Change Livery): az autóválasztásnál ugyanis nemcsak a váltó típusát adhatjuk meg, hanem új istállóra is átválthatunk. Az egyedi csapatok előállításához mindössze egy egyszerű grafikus program szükséges.

A VERSENYEK

Az 1998-as idényben kicsit változtak a TOCA Túraautó Bajnokság szabályai, és ez magától értetődően a játékban is változást eredményezett. Beiktattak egy ún. sprint versenyt, ami áll egy kvalifikációs körből és egy rövidebb versenyből, majd jön a fő futam, ami a kvalifikációs kört követően egy hosszabb menetet jelent. A játékos egyébként annyira felgyorsíthatja az eseményeket, hogy a helyezésért való küzdelmet kihagyja, de ennek persze az utolsó rajtpozíció az ára. Márpedig a jó "sprinteléshez" – talán nem is kell mondani – különösen nem árt a pole position. A sprint versenyeknél 25%-kal rövidebb az a távolság, mint amit a '97-es futamokban kellett megtenni, a hosszú meneteknél pedig 25%-kal több. Ja, mielőtt elfelejteném: a fő versenyhez tartozik egy fontos új szabály is, miszerint a megtett körök 15-75%-a között minden versenyzőnek kötelező egy kerékcsere, ergo legalább egyszer muszáj kivonulni a boxba. Annyi segítséget persze kapunk, hogy nem kell százalékokat számolnunk: ha eljött a kerékcsere ideje, szerelőink mindig üzennek CB-n, és figyelmeztetnek, ha netán túl sokáig húznánk az időt. Amennyiben túlfeszítjük a húrt, egyszerűen diszkvalifikálnak minket. A box utcában a gép veszi át az irányítást, de csak azért, hogy nekünk legyen elég időnk kiválogatni, mi mindent kérünk a szerelőktől. A kerékcseréken kívül például javíttathatjuk a sérüléseket, de ez természetesen plusz időt vesz igénybe.

Az egyéb felesleges kerékcserék elkerülése végett amúgy már a verseny előtt állítsunk be mindent a Car Setup képernyőn (Change), melynek opcióit külön el is lehet menteni. Változtatásokat három kategórián belül eszközölhetünk. A Generalnál rakhatunk fel más gumikat, állíthatunk a tékeken és növelhetjük az aerodinamikus leszorító erőt. A Gear Rationál a sebességfokozatok áttételein módosíthatunk. Végül a Suspensionnál a felfüggesztések keménységén állíthatunk.



Ha az ember négy kezet növeszt, akkor ilyen képet is tud lopni

A bajnokság pontverseny szerint zajlik – ha jól szerepelünk az egyes pályákon, különböző cheat-kódokat kapunk, melyeket nevünknek kell beírni. Remek ötlet, hogy a csapattársunkat nem feltétlenül a gépnek kell irányítania, hanem kétjátékos módban is indulhatunk, minek eredményeképpen a konstruktőrök versenyén sem csak a gépen múlik az eredmény. Hogy összesen mennyi futamot kell végigmennünk, az a kiválasztott nehézségi szinttől függ. Az expert fokozat ugyanúgy, mint a valóságban, 13 találkozóból áll, a kezdőknek viszont csak az első hat futamot kell teljesíteniük.

S ha már a szabályokról volt szó, még egy dologra felhívnám a laikusok figyelmét: nevezetesen a veszélyes vezetésre. Ha súlyosan belerohanunk egy másik versenyzőbe, figyelmeztetést kapunk. Három ilyen figyelmeztetés két pont veszteséget jelent, majd ahány újabb ütközés következik, a büntetés úgy szorzódik meg kettővel. A hatodik figyelmeztetés után diszkvalifikálják a játékost.

A játék másik üzemmódja, a Challenge egészen más kihívást kínál, mint a bajnokság. Bár a körülmények maradnak szimulációhoz méltóak, a szabályok a játéktermi hagyományokhoz igazodnak. Mindig leghátulról indulva két körös versenyeket kell lefolytatnunk, melyek során az egyes pályaszakaszokat időre kell teljesíteni. Ha a visszaszámlálás nullához ér, autózhatunk akár a második helyen, a karrierünk ott véget ér. Nehézségi szinttől függően a Challenge Mód 4, 5 vagy 6 futamból áll.

A Support Car Championship üzemmód az igazi Touring-Car hétvégéken megrendezésre kerülő "márkabajnokságokat" hivatott modellezni: különböző valós és a programozók által kitalált versenyeket indíthatunk. Ezeken a 3 körös futamokon (a kvalifikációs kört nem számítva) 10 azonos kocsi indul azonos feltételekkel. Az ilyen bajnokságok négy találkozóból állnak, melyek után végül a pontszámok döntik el, hogy ki lesz a győztes és melyik jutalomautót kapjuk meg.

Az egyszeri futam (Single Race) persze ennek a játéknak is elengedhetetlen kelléke. Egyazon gépen akár négyen is ringbe lehet szállni, s bármelyik pályán (beleértve a megnyitott bónuszpályákat is) rendezhetünk egy-egy futamot. A választható opciók között nagyon megnyerő, hogy nem csak az időjárás típusát választhatjuk meg, de még azok intenzitását is [illegible]

[illegible] Három különböző Time Trial [illegible] a Standardnál a szokásos szellemautó elleni [illegible] a Challenge-nél a "rendes" Challenge-módhoz hasonlóan időkorlátokhoz vannak kötve az egyes szakaszok, a 2Player Pursuitnél pedig két játékos versenyezhet, s az veszít, aki lemarad. A "lemaradás" [illegible] alapján dönti el a gép: amikor az elöl haladó átmegy egy ellenőrzési ponton, onnantól fogva a beállított határidőn (maximális "lemaradás") belül a második játékosnak is át kell ott haladnia.

Network opció már volt az első részben is, és persze most is van – ez nem újdonság. Ami viszont új, az a Test Track. (Pontosabban ez sem egészen új, hiszen a Codemasters-féle Colin McRae Rallyban már volt valami hasonló.) Ez egy tesztpálya, ahol szabadon lehet gyakorolni az egyes manővereket. A tökéletes helyszínen nyolc különböző rész van megkülönböztetve, aszerint, hogy mondjuk bóják közt akarunk szlalomozni, vagy éppen földúton kívánunk gyakorolni.



Tripla leszúrt Rittberger – kicsit gyenge kivitelezésben

Toca Cola

Az autók "törékenysége" is igazán jó hatással van a versenyhangulatra. Füstöl és zakatol a gumira ráhajlott lemez, majd ahogy egyre nagyobb sebességbe kapcsolunk, hirtelen lelökődik az egész. A frontális ütközésekkor még nagyobb sérülések keletkezhetnek: először csak az első spoiler fityeg, majd egy újabb malőr után már a motorháztető is repül, és füst kezd szállingózni a fedetlen motorból. A füst olyan élethűen gomolyog, hogy amikor külső nézetből a képünkbe csapódik, szinte csípi a szemünket. Minden szempontból tuti a látvány. A TOCA 2 nem áll messze a tökéletestől, így minden versenymegszállott rástartolhat az anyagra.

V.Z.



Magamban füstölgök afelett, hogy füst gomolyog a fa felett



Hohó, jobbról előzni szabálytalan!

AZ ÉRZÉKELHETŐ FEJLŐDÉS

Ez idáig sok mindent elmondtam a játékról, ám egy fontos dolgot még nem: sokkal játszhatóbb lett. A túlzott életszerűséget most hanyagolták, s így a [illegible] most már közel sem olyan veszélyesek. Ha belénk jönnek hátulról, nem pördülünk ki azonnal, és a többiek sem állnak olyan könnyen keresztbe. Sőt, mintha még hagynák is magukat meglökni – alig lassulunk le. A fű sem olyan borzasztó: amennyiben nem teszünk semmilyen kormánymozdulatot, nyílegyenesen szánthatjuk végig a gyepet. A gépi versenyzők pedig intelligensebbek lettek: tudásuk és hibázásaik a nehézségi szinttől függnek, amúgy minden veszélyes helyzetet kerülnek.

Toca Touring Cars

FEJLESZTŐ: Codemasters
KIADÓ: Codemasters
WEBSITE: www.codemasters.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Szebb, játszhatóbb, jobb, mint a mégoly tökéletes első rész

végítélet

92%

Vén Rally

Hölgyeim és Uraim! A mai napon csak Önöknek (PC-seknek) kicsiny médiumunk egy szenzációs hírt tartogat: egy autós szimulációt, ami megrengette a világot! Egy játékot, melynek PlayStation-verziójából több mint 2.5 millió példány kelt el... (Itt egy rövid hatásszünetet kell elképzelni.) Az 576 Kbyte mai exkluzív "vendége": a V-Rally. (És ebben a pillanatban – mint a Friderikusznál – felvillan a "Kérem tapsolni!" tábla.)



Valami azt súgja, hogy egy picit megpadkáztam a gépet

Én nem tudom, hogyan gondolkodik az Infogrames, de kissé homályos számomra, miért mindig a PC-sek részesülnek utoljára abban a kegyben, hogy Infogrames-játékokkal játszhatnak. Most fanfárokkal kéne üdvözölnünk a V-Rally-t csak azért, mert jókora siker volt PlayStationön? Ez tényleg nagyon szép, de van egy bökkenő: mindez '97-ben történt. A törzsolvasóinknak nyilván még rémlik is valami, hiszen a feledés homályából felsejlő régmúltban – anno, amikor még a konzolos anyagok is a Kbyte hasábjain kaptak helyet – már írtunk róla. Na mindegy. Ahogy a csoki-reklám is mondja: ne ítélj elsőre! Hogy ne vádolhassatok minket elfogultsággal, egyelőre felejtsük el a megjelenési dátumot, és hagyjuk a kritikát a végére.

A FŐBB JELLEMZŐK

Ha már ennyit kellett a PC-s V-Rallyra várni, az első felvetődő kérdés nyilván az, mivel tud többet, mint a PlayStationös társa. A válasz egyszerű és rövid, s tulajdonképpen már a játék dobozán is látható. A Multiplayer Championship Edition alcím pontosan annyit jelent, mint amennyit ki lehet olvasni belőle: az osztott képernyős kétjátékos módon kívül a PC-verzióban van hálózati és modemes megoldás is maximum négy játékos részére.

Nos, miután így kiveséztük az újdonságok "tárházát", lássuk mi az, ami maradt a régi.



Szellemképes verseny az utolsó eredményem ellen

Az eredeti V-Rally két dolognak köszönhette a népszerűségét: egyrészt mert még nem volt jobb rally-program PlayStationön, másrészt pedig a rengeteg pályája miatt. A helyszínek – ezt meg kell hagyni – remekül ki vannak találva. Ahogy haladunk előre a bajnokságokon, illetve az Arcade-módban, több mint 40 pályát hozhatunk be. Világszerte rendezhetünk bajnokságokat: Indonéziában, Angliában, Spanyolországban, Afrikában, Korzikán, Új-Zélandon, a Francia Alpokban, és végül Svédországban. Mint az a felsorolásból is kitűnik, részünk lehet minden földi "jóból": esőből, hóból, forróságból és fagyból, bitumenből és földútból egyaránt. Plusz még azt hozzá kell tenni, hogy hébe-hóba éjszakai vezetés is be lesz iktatva, ami valóban éjszakát jelent: olyan koromsötétség borítja be a tájat, hogy a fényszórónk csóváján kívül eső dolgok csak egészen halványan sejlenek fel.

A V-Rally másik vonzereje talán az volt, hogy valódi autómárkák közül válogathatunk. A rally autók legjavát vonultatták fel: Toyota Corolla, Subaru Impreza, Ford Escort, Mitsubishi Lancer, Renault Mégane, Peugeot 106, Peugeot 306, Citroen Saxo, Nissan Almera, Skoda Felicia, Seat Ibiza. Az már más kérdés, hogy ezeknek az eredeti márkáknak szerintem cseppet sem eredeti a viselkedésük. Hihetetlen, de ezek az autók úgy kanyarodnak, mintha sínen mennének. A kanyarokhoz közeledve nem lehet csak úgy befaroltatni őket (ami pedig egy rallyautónál eléggé evidens lenne), hanem le kell lassítani a megfelelő tempóra. Ha ezt nem tesszük meg, akkor a gép egyszerűen nem enged minket a megfelelő ívre. Rallyverseny kipörgő kerekek nélkül – ez meglehetősen fura. Az igazat megvallva mondjuk van egy sajátságos módszer a csúsztatásra: jóval a kanyar előtt be kell rántani a kormányt, és elengedni a gázt. Ekkor az autó egyet rángatózik, majd "második nekifutásra" végre elkezd csúszni. Hát mit ne mondjak: ez valahogy nem egyezik azzal, amit eddig én az autóvezetésről tudtam, és nem tartom valószínűnek, hogy bennem van a hiba. A játék mostani, PC-s változatában különösen szembetűnő, hogy mennyire hirtelen reagálnak a ko-



Bocsánat, biztos úr, a következő frameben már világítani fog a bal oldali fényszóróm is! (De lehet, hogy csak az...)

csik a kormánymozdulatokra, ráadásul az a szörnyű, hogy ezen még egy analóg irányító sem segít. Az alacsonyabb kategóriájú autókkal (melyek lassabbak és fordulékonyabbak, mint a komolyabb gépek) majdnem képtelenség versenyezni. Az egészen apró irányváltoztatásokat igénylő előzéseknél alig tudtam úgy lenyomni a megfelelő billentyűt, hogy ne csapódjak neki vagy az út szélének, vagy a másik kocsinak. A csapódásról pedig annyit kell tudni, hogy ebben a játékban eszméletlenül rugalmasak az autók. Bárminek is ütközünk neki, úgy csapódunk le róla, mintha gumiból lenne a kasztni. Ugyanez a helyzet a bukkanóknál is. Ha véletlenül ráhajtunk a pálya szélén egy kisebb földkupacra, az úgy dobja fel és pörgeti meg a járgányt, mint ahogy az az olcsó akciófilmek hatásvadász jeleneteiben szokás. Ráadásul a többiek nemigen követnek el efféle hibákat, szóval egy-egy ilyen bukfenc, és már arra sincs esélyünk, hogy valamennyire utolérjük őket. Persze nem kétlem, hogy sok-sok gyakorlással el lehet sajátítani olyan vezetési stílust, ami ezeknek az autóknak megfelelő, de nekem valahogy nincs kedvem újratanulni a fizikát az Infogrames szájíze szerint.

A SZOKÁSOS VÁLASZTÉK

A játékmódok tekintetében a Network opciót leszámítva ugyanazt tudja a játék, mint PlayStationön. Az Arcade módból három nehézségi szint van, melyeket sorban kell teljesíteni, tehát először csak a legkönnyebb szint választható. Ahogy a játéktermekben szokás, érmék ellenében versenyezhetünk. Három érmét kapunk, azaz ennyiszer hibázhatunk. A továbbjutáshoz viszont nem fontos a helyezés: csak az a lényeg, hogy időben áthaladjunk az ellenőrzési pontokon. Persze azért nem baj, ha elsőként érünk célba, a jutalmunk ugyanis ez esetben egy újabb érme. A kezdő szint négy különböző helyszínből áll, a közepes hatból, a nehéz pedig már nyolcból.

Az Arcade móddal ellentétben a bajnokságok (Championship) helyhez vannak kötve. Választhatunk, melyik helyszínen akarunk benevezni, majd azon belül három futamban kell jól szerepelnünk. Az elért helyezéseinkért pontokat kapunk, az az a legvégén a pontverseny dönti el, ki áll a dobogó legfelső fokára. Az egyes menetek után az eredmények elmenthetők, így szerencsére nem kell idegösszeomlást kapnunk, ha mondjuk a harmadik futamban rontjuk el az egészet. Felhívnám rá a figyelmet, hogy a helyszíneken belül az időjárás változhat, szóval az autónk műszaki paramétereire is szánhatunk egy kis figyelmet. A futamok előtt az autón eltérő beállításokat eszközölhetünk, amivel az adott pálya körülményeihez igazíthatjuk a jármű menettulajdonságát. (Car Settings) Állíthatunk a felfüggesztések keménységén, a váltó áttételeinek minőségén és a váltó típusán, továbbá meghatározhatjuk, hogy alul- vagy felülkormányozott autót kívánunk vezetni.


Hajmeresztő üldözéses verseny graffiti-szerű közönség előtt


Amíg az út egyenes minden nagyon szép és jó. A gondok a kanyarban kezdődnek. Ebből is a legfőbb gond maga a kanyar

A játék harmadik és egyben utolsó üzemmódja a Time Trial. Kétféle metódussal versenyezhetünk az idő ellen: vagy teljesen magányosan, vagy egy szellem ellenében. A szellemautó a korábban elért legjobb eredményünkhöz hűen megy végig a pályán, s mintha egy ellenfél lenne, a gép még azt is kijelzi, hogy mennyi a különbség az "ő" és a saját részeredményeink között. A felsorolt üzemmódokban (egyazon gépen) egyedül vagy ketten, osztott képernyővel lehet játszani. Hogy ki milyen kocsival akar nyomulni, azt vagy a menetek előtt, vagy a Player Settings opció Car Selection pontjánál kell eldönteni.


Az, hogy a nyíl jobb kanyart jelez, és közben az út balra kanyarodik, senkit ne zavarjon – a korlátról majd úgyis lepattanunk!


Na most vagy az én kanyartechnikám nem tökéletes, vagy a játéké! (Esetleg mindkettő)

A KRITIKA

Mint ahogy azt az alcím is mutatja, a mondandóm végéhez közeledek. A játszhatóságot azt hiszem már nem kell külön ecsetelnem, hiszen a kormányzás kapcsán támadt gondolataim már képet adtak a véleményemről – az irányíthatatlanság alaposan rányomja a bélyegét az összképre. De azért maradjunk a tradicionális értékelésnél, azaz vegyük sorban a dolgokat. A külcsín nem csúnya: a viszonylag realisztikus pályák még a mostani csúcs játékokhoz képest is elmennek. Igaz, a kocsik kidolgozása ezzel szemben mai szemmel nézve csak a minimális színvonalat üti meg – semmi extra. A fényszóró effektusa kifejezetten béna: ugyanolyan darabosan világosodnak ki a poligonok, mint a két évvel korábbi konzolos verzióban. Ez mondjuk nem meglepő, hiszen végül is miért pont ezen javítottak volna...

Akárhogy is nézzük: meglátszik, hogy a V-Rally már nem egy mai játék. Az egészben pedig az a bosszantó, hogy ez a több éves késleltetés nem egy elszigetelt jelenség. Csak emlékeztetőül: nem is olyan rég az Infogrames még a SNES-es mászkálós anyagaival "kényeztette" a PC-s tábort. Talán valamiféle üzletpolitikai fogás van e mögött? Nem tudom, de őszintén szólva nem is érdekel a dolognak ez a része. Egy biztos: egy olyan műfajban, ahol havonta jelennek meg egyre tökéletesebb és egyre szebb alkotások, '99-ig tartalékolni egy '97-es anyagot szerintem felelőtlenség. Ha az autós szimulációkon belül most csak a rallyversenyeket vesszük alapul, a V-Rally kapásból eltörpül. A Colin McRae Rally legalábbis biztosan K.O.-val győz fölötte, vagy említhetném a Screamer Rallyt is, amit én szintén nagyobb becsben tartok.

V.Z.

V-Rally

FEJLESZTŐ: Infogrames
KIADÓ: Infogrames
WEBSITE: www.infogrames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166MMX, 16MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Jó kis autoverseny – volt valamikor '97-ben

végítélet

74%

TAVASZI ÁRPARÁDÉ!

Internet előfizetés azonnal!

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk. Minden számítógépünk „**Year2000**" kompatibilis.
Az **ACOMP Base** számítógépet átalakítottuk, hogy megfeleljen a '99-es év minden elvárásának, egy igen kedvező árfekvés mellett. A gép Intel® CeleronA processzorral választható, 333MHz vagy 400MHz-es változatban. Kialakítása ideális a kezdő felhasználóknak, mert nagy kapacitású winchester elegendő helyet biztosít a felhasználói programok és a játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videokártya a multimédiás CD-k megjelenítésére nagy felbontásban is alkalmas. A díjnyertes TOSHIBA CD-ROM-nak sem az írott, sem a nyomott CD lemezek olvasása nem jelent gondot.
A gép sebessége a Pentium®II rendszerekkel vetekedik.

Az **ACOMP Xplorer** egy tökéletesen kialakított munka- és játékgép. 64MB SDRAM memóriája elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok optimális futtatásához. Az AGP szabványnak köszönhetően a kiváló minőségű 8MB-os videokártyája, DVD filmek megjelenítésére nagy felbontásban is alkalmas. A rendszer kiépítettsége megfelel a legújabb játékok követelményeinek is.

Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - egy igazi nagyágyú, mellyel lehetőség nyílik grafikus-, animációs-, tervezői-, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchester, minden szabványt támogató kiváló minőségű hang és videokártyája miatt. A gép „alapját" az 1998-as év legjobb alaplapja az ABIT BH6-os képezi.



ACOMP Zenith

Intel® Pentium® II processzorral



- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- ATI Charger 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster PCI 64 OEM hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron A 333MHz	Nettó ár: 129.900 Ft
Pentium II 350MHz	Nettó ár: 154.900 Ft
Pentium II 400MHz	Nettó ár: 174.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® CeleronA processzorral



- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- ATI Charger 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron A 333MHz	Nettó ár: 104.900 Ft
Celeron A 400MHz	Nettó ár: 119.900 Ft

ACOMP Base

Intel® CeleronA processzorral



- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 TRIO3D AGP videókártya 4MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron A 333MHz	Nettó ár: 89.900 Ft
Celeron A 400MHz	Nettó ár: 104.900 Ft



576KByte olvasó!

Ha elhozod hozzánk ezt a hirdetést, akkor minden meghirdetett árból további 5% árkedvezményt kapsz.

Érvényes: 1999. június 15-ig.

GERICOM Notebook számítógépek

64MB SDRAM

- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB SGRAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 38mm vékony, ezüstmetál színben!
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Made in Germany

4.3GB HARD DISK

13.3" TFT színes kijelzővel | Nettó ár: 399.900 Ft



128MB SDRAM

- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 128MB SDRAM
- 6.4GB EIDE HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB SGRAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 38mm vékony, ezüstmetál színben!
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Made in Germany

6.4GB HARD DISK

13.3" TFT színes kijelzővel | Nettó ár: 439.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.



LANDS OF LORE® III



MESSIAH



576 KByte POSZTER



ELECTRONIC ARTS

Viva La Bda!

viva FOOTBALL

Nemrég tértem vissza a magyar-angol derbiről, és a nagy eseményen felbuzdulva el is határoztam, hogy a gépen is focizom egy jóízűt, és péppé verem az angolokat. No nézzük csak: FIFA99 – rulez, de már ezerszer megnyertem. World Cup 98 – majdnem ugyanaz, ráadásul nincsenek benne magyarok. Actua3 – nem rossz, de most nincs kedvem



Az igencsak kigyúrt magyar fiúk gólöröme

felinstallálni. VIVA Football – mi ez? Csapjunk bele!

Az intro kissé lelombozó, ráadásul a Samba de Janeiro szól alatta – de némileg már előrevetíti, hogy mire számíthatunk a játékban, ugyanis az utolsó pár világbajnokság (egészen pontosan az 58-as svédországitól kezdődően) egy-egy híres pillanatát látjuk felvillanni egy kis időre a rendező ország zászlaja előtt.

Így is van, a program ilyen szempontból egy valódi unikum: az irányítható csapatok csak és kizárólag nemzeti válogatottak, de mindegyikükkel lejátszhatjuk az éppen aktuális világbajnokságot a selejtezőcsoportoktól a döntőig. Ez alól természetesen kivételt képeznek azon országok, amelyek egy pár éve még nem léteztek (pl. a szovjet vagy jugoszláv utódállamok), ezek értelemszerűen csak azóta irányíthatóak, amióta önálló válogatottat indítottak a versenyben. Ez azért nem egy piskóta dolog, ha a számok nyelvére szeretném mindezt lefordítani, 1035 nemzeti válogatott(keret) mintegy 16500 játékossal. Mit mondjak, nem rossz!

A selejtezőcsoportok történelemhű csapatlistát tartalmaznak, de a vb-re kikerülő csapatokat már véletlenszerűen számolgatja a program. Így például az a nonszensz dolog is előfordult, hogy a 98-as franciaországi világbajnokság döntője az általam irányított magyar válogatott (ez még rendben is volna) és a nagyhírű Costa Rica nemzeti tizenegyének vérfagyasztó összecsapását hozta. No ez már egy érdekesebb dolog, illett volna egy kicsit az erősorrend alapján kialakítani a csapatokat.

Térjünk a lényegre. A grafika szerintem nem éri el a FIFA 99 színvonalát, de olyan nagyon sokkal nem is marad el tőle. Leginkább talán az Actua 3-éhoz tudnám hasonlítani, némi eltéréssel. Apróbb bugok természetesen vannak benne (sajnos ez manapság teljesen megszokott dolog), de akad újdonság is. A külső környezetre semmi panaszunk sem lehet: a stadionok, a közönség és a gyepszőnyeg kidolgozása is kellemesnek mondható. Talán a fényeffektusok tűnnek kissé szegényesnek, mert ha már 3D-kártyát használ a progi, tegye azt teljes mértékben. Az Actua3-ban ez azért jobban sikerült.

Az animációval már akadnak problémák. Tulajdonképpen ami így 99-ben elvárható, azt korrektül megkapjuk. Az egyik újdonsággal éppen a gólörömnél találkoztam – illetve egy ideig nem is ismertem fel. Ugyanis ha gólt rúgunk, a gólöröm formája tőlünk függ. Az első pillanatban ezt nem tudtam, már éppen kezdtem volna ideges lenni, hogy micsoda proli megoldás ez, a csapattagok odarohannak a gólszerzőhöz, aztán csak állnak ott egy kupacban, mintha nyársat nyeltek volna. Aztán rájöttem, hogy ilyenkor is tovább lehet irányítani a játékost, sőt, mindentéle extra figurát is bemutathatunk. Ez mókás, két apró szépséghibája van a dolognak csupán: azt sajnos már megszoktam, hogy olyan 3D-s fociprogram nincs, amelyben a játékosok figyelembe vennék a kapufát illetve a hálót, úgy siklanak rajtuk keresztül, mint egy V2.0-ás terminátor. De az már jóval érdekesebb, hogy sprintelek örömömben, a csapat mellettem lohol, de van egy emberke aki néha mozdulatlan testtel, talán egy vízisízőhöz illő pózban siklik mellettem a füvön. Mondjuk megtapsolandó mozdulat, de ilyet azért igen-igen ritkán lát az ember focipályán. A másik, hogy egy idő után megunja az ember, már látott mindentéle figurát, átlépni meg nem igazán lehet.



Az 1958-as magyar keret bevetésre készen. Akkor még futballistáink is voltak

A játékosok kinézete megüti a FIFA szintjét, különböző arctípusok, hajstílusok és bőrszínek váltogatják egymást, ahogyan ez illik. A kameraállásokkal kapcsolatban annyi negatívumot tudok felhozni, hogy nem túl változatosak. A nagyon közeli és nagyon távoli közti ötfokozatú skálán változtathatunk, ez egy kicsit kevésnek tűnik. Más kérdés, hogy valóban ezek a legjátszhatóbb kamerapozíciók, de csak a vicc kedvéért megnéztem volna felülről, vagy a kapu mögül is, azonkívül lehet, hogy valaki teszem azt a Sensible óta ilyen pozícióból szeret játszani.

A visszajátszás ugyanakkor már jóval szabadabb teret enged: nem egy pár darab fix kameraállás közt kell váltogatnunk, hanem az iránybilletyűk segítségével olyan helyzetből nézzük vissza az akciót, amilyenből csak akarjuk.

A grafika legnagyobb pozitívuma, hogy egész nagy felbontásokba is feltornázható, nálam a PII 300-on Riva TNT-vel zökkenésmentesen futott 1024*768-ban (minden effekt és részlet bekapcsolása mellett), de nem hiszem, hogy bármely második generációs 3D-kártyával különösebb akadozást mutatna.

Az iránybillentyűkről jut eszembe: az irányítás billentyűzetről meglehetősen körülményes, ráadásul ha már van az előre megadottakon kívül custom beállítás is, nem értem, hogy ezt a program miért nem menti el. Nem egy szívderítő dolog minden egyes betöltésnél újrakonfigurálni. Az iránybillentyűkün kívül nyolc (!) másikra lesz szükségünk a játék komplett kezeléséhez, ami egész egyszerűen sok. Egy gamepad vagy több napos kitartó gyakorlás (polipoknak) ugyan segíthet a promlémán, de nagy gond, hogy a speckó mozdulatok nagy részét csak akkor tudjuk előhozni, ha már otthon vagyunk az irányításban.

Kifejezetten tetszett, hogy a játék mutatja az éppen aktuális játékoson kívül a passz irányát, a lövés erősségét, valamint azt is, hogy hova fog lepattanni a levegőben lévő labda (igaz, ezt csak elrúgás után). Ez korrekt megoldás, nemcsak vaktában lövöldözünk. Kevésbé (illetve egyáltalán nem) volt az ínyemre a pontrúgásoknál lévő célzónyíl. Magasság, irány – rendben. Csavarásnál már ügyeskednünk kell (nehéz), mert ha lenyomjuk a lövés gombot, ameddig nyomvatartjuk az az erősséget (ez oké), de még egyszer már igen kis tartományon belül kell a legjobb pillanatban megnyomni a csavaráshoz. No mindegy, felfoghatjuk úgy is, hogy valósághűek akartak lenni, igazából sem sokkal nehezebb egy jó szabadrúgásgólt rúgni.

A hangról semmi különöset nem tudok elmondani, teljesen átlagos, egyedül az zavart, hogy nálam gólnál egy kicsit késett a közönség ordibálása.

Tulajdonképpen ennyi elég is a játékról, egy jó, de nem kiemelkedő fociprogram, ami azonban mégis az átlag fölé helyezi, az a történelem megváltoztatásának lehetősége. Játszhatunk rengeteg "mi lett volna, ha"-meccset, és egész különleges dolgokat is összehozhatunk, pl. egy 58-as és egy 98-as csapat csatáját. Ha valakit ez tűzbe hoz, és szereti a focit is, mindenképp ajánlatos megnéznie.


A madártávlat enyhén szólva használhatatlan kameranézet


"A kör közepén állok, körbevesznek jóbarátok..."

Viva Football

FEJLESZTŐ: Crimson Studio
KIADÓ: Virgin Interactive
WEBSITE: www.virgin.co.uk
MEGJELENÉS: május

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, soros, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Rakásnyi érdekesség, sok csapat – de nem ez a best

végítélet

84%

A Bajnokok Ligája

Az európai futball egyik legnagyobb sikertörténete kétségkívül a Bajnokok Ligájához (BL) fűződik. A Bajnokcsapatok Európa Kupájának (BEK) jogutódja immár a nagy elöd fejére nőtt, mind fontosságát, nézettségét, mind eszmei értékét tekintve. Fantasztikus körítés, reklámhadjárat, üzleti élet veszi körül és valami elképesztő mennyiségű pénz van benne. Nem lebecsülendő az ott szereplő csapatok játéktudása sem – azzal, hogy az igazán nívós nyugat-európai bajnokságokból immár nemcsak a bajnok, hanem a bajnokságban közvetlen mögötte végzettek is indulhatnak a trófeáért, hihetetlenül erős mezőnyt hozott össze, amelynek minden egyes mérkőzésén garantált a magas szinten űzött, XXI. századi labdarúgás. Ennek megvan a hátulütője is – ebbe a szuperelitbe egy kelet-európai kiscsapatnak (pl. egy magyar bajnoknak) bejutnia szinte lehetetlen, mert már a selejtezők során olyan ellenfeleket kaphat, amelyek egy laza hatossal küldik haza őket, ha éppen tudnak futni a röhögéstől a negyedik gól után.

Tulajdonképpen már vártam is, mikor csapnak le a szoftverfejlesztők erre a lehetőségre, amelyik szinte tálcán kínálja magát. Talán eddig jogi akadálya lehetett, hogy nem készült adaptáció, talán valami más – mindegy, most a Silicon Dreams fejlesztésében és az Eidos kiadásában megjelent a BL legutóbbi, 98/99-es szezonjának átirata. Ugyan egy pár napja tudjuk, hogy a Bayern München és a Manchester United fogja a döntőt vívni, de nyilván akad olyan is, aki szívesebben látna másvalakit a döntőben. A lehetőség adott, csak le kell ülni a gép elé.

Azonban nem csak a ma, hanem a közel és a régmúlt sztárcsapataival is játszhatunk, ha éppen úgy tartja kedvünk. A programban a Real Madrid 1960-as BEK-győzelmétől kezdődően szerepel az összes győztes, és akár a jelen csapatait is kihívhatjuk egy jó kis mérkőzésre. Olyan fantasztikus nevek szerepelnek itt, mint a Liverpool, Real Madrid, Celtic Glasgow, Feyenoord Rotterdam, Nottingham Forest, Borussia Dortmund – talán nem is érdemes folytatni a felsorolást.

Maga a játék már kevésbé nyújt élvezetes időtöltést, mint a nevek közti csemegézés. Mindent a legnagyobb részletességre felrakva nagyon szép a játék, körülbelül a FIFA99-el egyszintű. A közönség hullámzik, vakuk villannak a nézőtéren. A játékosok kidolgozása nagyszerű, az animációjuk is jó. Mind a négy sarkon lévő reflektor miatt vetett árnyékukat látjuk, melyek ugyanúgy animálnak, akár maguk a focisták. Sokféle cselt bemutathatunk, az ollózás sem megoldhatatlan feladat a kapu előtt. Minden játékosnak van speciális mozdulata, ami általában egy trükkös csel. A kameraállások jók, pont annyi van amennyi kell. Játszhatjuk a mérkőzést három különböző nézőpontból (oldalvonal melletti, izometrikus és a kapu mögötti) és ezeken belül olyan öt-hat magasságszintről. A visszajátszások szintén nagyszerűen sikerültek, végre egy olyan fociprogram, ahonnan nemcsak egy kameraállásból látni tisztán a helyzetet.

Ez eddig gyönyörűen hangzik, most jön azonban a feketeleves: ugyan grafikailag a végletekig konfigurálható, de elfogadhatatlannak tartom, hogy egy Rivával felszerelt PII-esen, 64 mega RAM melett, 640*480-ban lassú legyen. Mindent a legnagyobb részletességre felrakva egész egyszerűen ÉLVEZHETETLEN. Ez borzasztó. Addig nincs nagy baj, amíg 2-3 játékos van egyszerre a képernyőn, de ha a fél mezőny látszik, ott már nagy gáz van. Tulajdonképpen nem is elkezd szaggatni, hanem lelassul, de olyan szintre, mintha nem is focisták, hanem nagyonnagyonöregfiúk csoszognának a füvön. Bár még azt mondom, szájhúzva még ez is elmegy (legalább nyugodt szívvel oda tudok egy akció közepén nyúlni a cigimért), de úgy már bosszantó, hogyha egy csatár rálövi a labdát, akkor az kezdetben lassan vánszorog át a képernyőn, majd miután csak a kapus van a képen rögtön átáll normális sebességre. Innen adok egy óriási piroslapot a programozóknak – talán egy patchben lehet reménykedni. A VIVA nyugodt lélekkel fut ugyanezen konfigon 1024*768-ban, és azért nem ENNYIVEL jobb a Champions League grafikája.

Na akkor következzen ami talán a legjobban tetszett: a kommentár az egyik legjobb, amit eddig focijátékban hallottam. Tudja majd' minden játékos nevét, nincs elcsúszva, változatos és jól érthető, sőt még mintha a szokásos angolszász artikulációja is kevésbé lenne zavaró. Érdemes is megemlíteni a két híres angol kommentátor, Roy Atkinson és Bryan Moore nevét. Egyébiránt a dicséret az egész játék audio-részét megilleti, mind a zene, mind a hanghatások terén jó minőségű és színvonalú effekteket hallhatunk. A közönség a szimpla és szokásos ordítás és felhördülés mellett dobol, trombitál, ahogyan az egy nagycsapat stadionjában immár egyre mindenapibbá válik.

Ami a játszhatóságot illet, erre is áll, amit a VIVA Footballnál írtam: szinte elegendhetelen egy jobb (min. hat-nyolc gombos) gamepad használata, mert amellett, hogy a billentyűzés kényelmetlen és nehéz, nálam a konfigurálásnál rejtélyes módon rendre le is fagyott. Hogy ez egyedi problémám-e, azt nem tudom, de utálatos dolog egy windows restart, a maga öt perces unalmával. A játék nem könnyű, de az előbb említett módszerrel élve nem is kezelhetetlenül nehéz, tulajdonképpen már az első meccsemen is sikerült gólt lőni, ami azért általában nem jön össze egy vadonatúj programnál.

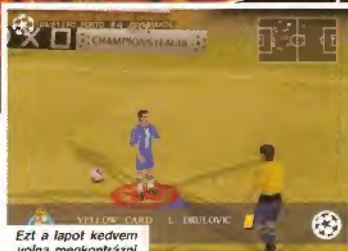
Érdekes, és számomra eddig játékban soha nem tapasztalt dolog, hogy amennyiben szabálytalankodunk az ellenféllel egy olyan pozícióban, hogy onnan kapura is küldheti a labdát, a felálló sorfalat mi helyezhetjük és állíthatjuk be a megfelelő helyre. Ez egy nagyon szimpatikus dolog, remélem a jövőbeni focijátékok tovább viszik, illetve továbbfejlesztik ezt a fogást.

Egyszóval igen felemás véleményem van a programról. Ez egy király foci lenne, ha az egészet nem vágná haza a borzasztó gépigény. Nem hiszem, hogy Magyarországon a dual PII-esek lennének túlsúlyban, 256mega RAMmal, márpedig ahogy elnézem ezt a cuccot itt, ennek az kell. Adott egy jó grafikával és hanggal megáldott játék, amely még játszható is lenne és tessék: most meg nem fut. Nálam még mindig a FIFA99 a király, egy-másfél év múlva pedig, amikor már az átlaggépeken is játszható lesz a Champions League, biztosan kint lesz a FIFA00 vagy valami hasonló – az pedig, hogy ezt megüti majd, szinte biztos. Félreértések elkerülése végett: a minimum és az ajánlott konfigot a kézikönyvből másoltam át a cikk végére!

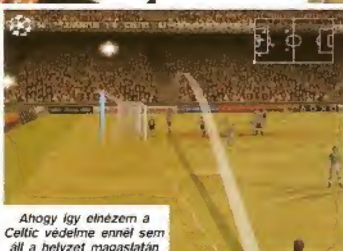
Ja, és még egy érdekes adalék: A játék feltesz jó pár internetes linket a gépre, azonban említést a játékról sem a kiadó, sem a fejlesztő (!) site-ján nem találtam. Hmmm... roppant különös.

K.Z.





Ezt a lapot kedvem volna megkontrázni


Ahogy így elnézem a Celtic védelme ennél sem áll a helyzet magaslatán

A labda a pipában. A kapus a reflektorok miatt nyilván csak árnyékra vetődött



A becses trófea

Champions League

FEJLESZTŐ: Silicon Dreams
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.eidos.com
MEGJELENÉS: május

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, soros

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Tok szép, tok jó – csak szaggat. Talán az újdonsült P-III/Voodoo3 tulajoknak jó lesz

végítélet

80%

és a Ligák Bajnoka

Azt hiszem túlzás nélkül állíthatom, hogy a focimanager programok királya a Championship Manager (illetve egész pontosan a sorozat). Népszerűségére csupán egyetlen példát említenék: az Interneten több tucat hivatalos (és hivatlan) site foglalkozik a játékkal, úgymint taktikák, fanclubok, must-buy játékosok és így tovább a végtelenségig. A program nekem is évek óta szünet nélkül fenn



A Manchester kicsit többet birtokolta a labdát, de ez tán az eredményből is kiderül

van a gépemen – jöhetett közben bármely más hasonló témájú trónkövetelő – és talán nem is múlt el olyan hét, amikor nem játszottam vele. A második rész megjelenése óta azonban már elég sok idő eltelt, és éppen ideje volt, hogy kijöjjön az új rész.

Egy kicsit magáról a játékról annak, aki nem ismerné: a végletekig részletes és komplex, valósághű statisztikai adatokkal alátámasztott managerprogramról van szó. Első pillantásra rendkívül bonyolultnak tűnik, de a nagyszerű menürendszer és a HTML dokumentum-szerű (szinte mindenre kattintva egy újabb részlet jelenik meg) képernyők mégis átláthatóvá (és nem utolsósorban kezelhetővé) teszik.

Mik az újdonságok? Először is immár 15 különféle bajnokságban edzősködhetünk, talán érdemes őket felsorolni: Európából Anglia, Belgium, Dánia, Franciaország, Hollandia, Németország, Spanyolország, Portugália, Skócia, Olaszország, Norvégia és Svédország képviselteti magát, Dél-Amerikából a két óriás (Argentína és Brazília), és végül egy igazi kuriózumként a japán ligát is lejátszhatjuk. Egy páran talán felkapják a fejüket és azt mondják: a múltkoriban elemzett Football World Managerben összesen 54 ország ligái voltak irányíthatóak. Ez igaz, de



Na, ez itt egy elég érdekesen festő keret!



Az EB-selejtező ebben a csoportban elég érdekesen alakul

aki egy kicsit is ismeri a CM-et, az tudja, hogy ez a feljebb felsorolt ligák szinte teljesen valósághű és realisztikus kivesézését foglalja magában, hajszálpontos játékoskeretekkel és valami olyan mennyiségű statisztikai adattal, hogy az már-már hihetetlen. Ennek tükrében azért már korántsem olyan fanyalognivaló a 15 liga, arról meg végképp nem beszélve, hogy ezenkívül rengeteg olyan csapat is szerepel a játékban, amik ezen a (valljuk be nyugodtan) szupereliten kívül leledzenek. Jó példa erre, hogy a magyar csapatok közül is minimum tíz képviselteti magát, pedig ha valaki nem igazán játszik kulcsszerepet az európai labdarúgásban, hát mi vagyunk azok.

Még egy fontos dolog: a 97/98-as kiadásban (ez a második rész legutóbbi verziója, még DOS-alapú) 16 mega RAM kellett ahhoz, hogy egyidőben 3 liga eseményeit kitüntetett figyelemmel kisérjük és akár egyikből a másikba átevezzünk egy játékon belül. Nos, itt akár mindegyiket bekapcsolhatjuk egyszerre, de figyelembe kell vennünk, hogy a játszott ligák számával egyenes arányban nő a játék idő- és gépigénye.

Ami nemzetközi szinten szerepel a fociéletben, az szinte kivétel nélkül megtalálható itt is. Eddig is benne volt az összes európai kupa, VB, EB, most pluszként van Copa America, Intertotó-kupa (ezt még sehol máshol nem láttam), kezeli az olimpiai játékok tornáit (ez meg pláne nem volt) és a nemzeti válogatottak barátságos mérkőzéseit, az egyes országokban megrendezendő helyi kiírásokon kívül. Még nem irányítottam dél-amerikai csapatot, de egyáltalán nem lennék meglepve, ha a Libertadores-kupa is szereplene. Még FIFA-ranglista is van, szóval nagyszerű, minden fanatikus elégedetten csettinthet. Az első csapaton kívül átvehetjük a tartalékok irányítását, megtalálhatóak a nemzeti válogatottak 21 éven aluli keretei... folytassam tovább?

Újdonság a kezelőfelület változása is. Oldalt vannak a legfontosabb menük, amelyek immár pull-down szisztémával működnek, ami jóval áttekinthetőbbé teszi a játékot. A képernyő nagyobbik részét az információs ablak foglalja el, de szinte innen is megtudhatunk és elérhetünk mindent, ami kell, csak kattintsunk egy csapat vagy egy játékos nevére, de akár egy meccs eredményére is (ilyenkor igen részletes statisztikát kapunk a mérkőzésről).

A legnagyobb változást ezenkívül a taktikai rész kapta. Itt már aztán tényleg azt csinálhatunk, amit a szívünk diktál: megadhatjuk az alapfelálláson kívül még azt is, hogy labdával illetve labda nélkül merre mozogjanak a játékosok, meg még egy rahedli más dolgot. Az alapfelállásoknál sok előre megtervezett szisztéma közül választhatunk, de ha valaki a jól bevált módszerek helyett egy teljesen egyedi elgondolással kívánna előállni, azt is megteheti. Minden egyes taktikánk külön rögzíthető a vinyón, ami igen jó dolog, mert például megtervezzük az otthon és az idegenben alkalmazandót, szépen eltároljuk, így ezt nem kell minden meccs előtt tíz perc szöszmötöléssel megoldani. Változott, illetve teljesen újdonság az edzésterv összeállítása is: minden egyes játékosunkat akár egyéni módszerekkel is edzhetjük. Ebben különféle segédedzők lesznek segítségünkre, melyeket szintén adni-venni lehet, akár a játékosokat. A játékosok adásvétele az egyik legizgalmasabb, illetve legjobban kidolgozott része a játéknak: kölcsönözhetünk, vehetünk, próbajátékra hívhatunk, mindezt a legújabb nemzeti és európai szabályrendszer valósághű keretei közt.

Megjelent a multiplayer lehetőség is, ami nem egy rossz dolog, de némi fenntartással kezelem – már egy körökre osztott stratégiánál is sokat kell várni a többi playerre, de hogy itt milyen lehet, azt még elgondolni sem igen merem.

Oldalakat lehetne írni a játékról, hogy mindent kivesézzünk, de a szűkös keretek nem biztosítanak elegendő helyet. Következzenek hát azok a dolgok amik nem tetszettek, nehogy elfogultsággal vádoljatok:

Ha mindent bekapcsolunk, a program rendkívül időigényes. Köszönhető ez ugyan a hatalmas és részletes adatbázisnak, de akkor is lefonja a lábát az ember, ha minden ligát bekapcsol. Ilyenkor még a load-save műveletek is iszonyúan megnyúlnak – és hát nem mindenki időmilliomos, vagy annyira türelmes, hogy félórát várjon egy meccsre (amit még lehet, hogy el is veszít). Full install esetén valamivel több, mint fél gigát lenyúl a vinyóról és erre még pluszban jönnek a játékállások (azok sem piskóták). Mai szemmel nézve egyáltalán nem egy látványos program, ugyanakkor azt is el kell ismerni, hogy ebben a műfajban ez nem hátrány. Mindössze ennyi negatívumot tudok felhozni e csodálatos program ellenében, amelyet minden managerfanatikusnak (főleg a sok szabadidővel rendelkezőknek) tiszta szívemből ajánlok.

K.Z.

Championship MANAGER 3™



Amit tudni akarsz Roberto Carlosról (de idáig nem merted megkérdezni)

Championship Manager 3

FEJLESZTŐ: Eidos
KIADÓ: Eidos
WEBSITE: www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: soros, modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság	6/10
Játszhatóság	9/10
Szavatosság	10/10
Zenebona	9/10

Summa summarum

Az orokos bajnokaspirans már megint az élen

végítélet

94%

Vadászati szezon


Ezt látja egy Junkers 88 pilótája a lába között. Mármint lepillantva...


Na, ez a madár már nem menekül


Apró hibákkal kivitelezett felszálló manőver végeredménye

FIGHTER SQUADRON

THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE


A méret a lényeg

Azt már megszokhattuk, hogy a processzorok és a videókártyák minden egyes új generációjánál a nagyobb játékkiadók újra és újra elárasztják a piacot repülőgép szimulátorokkal. A törekvés elég nyilvánvaló: a nagyobb procisebesség és a gyorsabb videókártyák sokkal kifinomultabb grafikai kivitelezést tesznek lehetővé. A Pentium-II és Voodoo2 osztályra alapozott játékok körülbelül tavaly karácsonyra értek be, és természetesen megint jött az új áradat. WWII Fighters, European Air War, Microsoft Flight Combat Simulator – hogy a légiháborúk történetének csak a témánkba vágó szegmensét érintsük. A szeptemberi ECTS-en az Activision még szintén karácsonyra ígérte a Fighter Squadront, aztán nagy taktikusan átengedte a kissé forgalmas piacot a többieknek, és elnapolta a kiadást a húsvéti jövés-menésre.

Kezdődik a móka a elmaradhatatlan introval, amelyben szokás szerint elhullik egy nagy halom AFO (Azonosítható Repülő Tárgy). Ennél ugyan már láthattunk szebbet is, az mindenesetre dicséretes, hogy ügyesen összevágták a számítógépes animációkat az eredeti felvételekkel.

A megrögzött szimulátorrajongó rögtön elmerül az Options-menüben, és elsősorban csutkára állítja a grafikai megjelenítést (már amennyiben bírja a gyűrődést a masinája), másodsorban pedig kedvére kapcsolgatja a szokásos könnyítéseket/nehezítéseket (végtelen üzemanyag és lőszer, sérthetetlenség, stb.). Itt feltűnik egy érdekes, eddig még sosem látott opció: "önrongálás engedélyezése" – erre később még kitérünk. Akad egy Skill opció is, amelyről rövid szótárazás után kiderül, hogy "ügyességet" jelent. Hogy ez kinek az ügyességére vonatkozik, azt számomra ködeffekt takarja, de az biztos, hogy nem a sajátunkra, mert szemlátomást nem a repülési modellt állítja. Maradjunk annyiban, hogy ez a játék a szó elég szoros értelmében vett szimulátor, amit egyszerűen szemléltet az a tény is, hogy külön-külön kell kezelnünk a magassági kormányokat, az oldalkormányokat és a trimmlapokat – a szimpla kurzorral történő irányítást el lehet felejteni! Tehát aki egy szimpla lövöldözős játékra vágyik, inkább nézzen egy másik program után.

Az opciók beállítgatása után a fent említett megrögzött SZR természetesen azonnal az Instant Action menüpontba veti magát, hogy meleg körülmények között kezdje meg az ismerkedést a kezeléssel. Ez most elmarad, lévén ez az elmaradhatatlan menüpont most elmaradt. Sebaj, lehet tovább nézelődni a főmenüben, ahol például a Squadrons pontban megismerkedhetünk azoknak a századoknak a rövid történetével, amelyeknek kötelékében a játékban szerepelhetünk. Akad néhány tárgyi tévedés, de ezeket most inkább hagyjuk, mert a totókról és a szövegből is valami igen komoly meglepetés ígérkezik, ami rögtön testet is ölt, mihelyt átballagunk a hangárba, hogy megtekintsük a repülhető gépek választékát.

A típusismertetéstől most eltekintek, mert úgy látom, a grafikusunk ezt már megtette helyettem a vizuális láttatás eszközével. A többi szimulátorban rendszerint azt a módszert követik, hogy a legismertebb típusokat repülhetjük, illetőleg belezsúfolnak mindent eszükbe jutót. Az előbbi esetben a MSZR a gárdát kevesli, az utóbbiban pedig "ez miért igen, amikor az meg nem"-típusú kérdéseken morfondírozik. Itt viszont teljesen világos a koncepció: a leghíresebb amerikai, angol és német típusokból kiválasztottak egy-egy klasszikus vadász, romboló (briteknél itt kettő is van) és egy bombázógépet. Bombázó! Ezer éve nem repültem bombázóval! (Ha jól számolom, a Szt. István vs Koppány mérkőzés óta.) Mivel rendszerint az kezelhető egy személy által, a fejlesztők az együléses vadászgépeket erőltetik, szóval a bombázópilóták, navigátorok és géppuskaállások közötti bóklászás igencsak kuriózummá teszi a Fighter Squadront a mezőnyben.

SzJVC ilyenkor szokta elsütni a "puding próbája az evés"-típusú kitételét, én inkább csak azt javaslom, hogy kössünk el egy masinát az istállóból (lehetőleg ne egy bombázóval kezdjétek). A tesztrepülés ugyan a levegőből indul, de mi inkább kezdjük a felszállással – amitől a szimulátorokban még járatosabb játékosokat is kiveri a víz. A felszállás ugyanis nem azzal kezdődik, hogy gázt adunk, kiengedjük a kerékféket és go! – először ugyanis szépen rá kell fordulnunk a kifutópályára, ami már maga is felér egy bűvészmutatvánnyal. A felszállás ezután már


Ennek a Mustangnak hamarosan tengernyi baja lesz


Lockheed P-38 Lightning


North American P-51D Mustang


Boeing B-17G Flying Fortress


AVRO Lancaster Mk I


Supermarine Spitfire Mk V


De Havilland Mosquito


Hawker Typhoon


Focke Wulf FW-190A


Junkers Ju-88


Messerschmitt Me-262


V-3 csodafegyver

menni fog, de ahhoz, hogy az elemelkedés után ne essen át a gép már egy David Copperfield vagy némi gyakorlás szükséges. Egyelőre azonban maradjunk a földön, mert a felszállás kellemes téma egyéb dolgok tesztelésére is. Azon már nem is csodálkoztam, hogy nem muszáj a kifutópályát használni, mert a füvön is kényünkre-kedvünkre rodeózhatunk a világ végezetéig (ez rendszerint a többieknél is így van), azon viszont igen, hogy mit művelt az autopilóta, mielőtt a földhöz verte a gépet. Ezt egyébként érdemes megnézni – szerintem totál részeg! Az viszont tökre tetszett, hogy ha elemelkedés után a földhöz verjük valamelyik szárnyat, a gép fejreáll, de ilyen kis sebességnél nem robban fel, csak elgörbül(nek) a légcsavarja(i). Mielőtt áttérnénk a grafikára, még annyit a kezelésről, hogy ugyan nincs különösebben sok billentyű (itt a gép fizikai irányítására gondolok!) és tulajdonképpen billentyűzetről is egész tűrhetően játszható, a kormány- és trimmlapok fentebb már említett működtetése miatt melegen ajánlott egy Force Feedback (ezt támogatja a játék is) vagy egy profi, kalibrálható szimulátor joy.

Első látásra a kabin belső tere számomra kicsit egyszerűnek tűnt (másodikra is), bár SzJVC koma biztos nagyon örülne a rengeteg műszernek. Az viszont nagyon kellemes, hogy nemcsak 45 vagy 90 fokos szögekben lehet körbefordulni, hanem teljes 360 fokban, továbbá nemcsak oldalirányban, hanem fel- és le is. A környezetről annyit lehet elmondani, mint általában a többi hasonló játékról: a felszín textúrái valóban nagyon szépek – mindaddig, amíg földközelbe nem ereszkedünk, mert akkor szokás szerint beáll a "falrahányt borsó"-effektus. (Normális felszín nyilván a Pentium-VI/Voodoo10 konfigek megjelenéséig várat magára.) Amire biztos nem lehet panasz, azok a külső kameraállások, amelyekből van sima külső-, követő-, fegyver-, következő gép- és irányítótorony-nézet. A nézetek természetesen szabadon forgathatók és zoomolhatók, és ami a legszebb, ugyanez vonatkozik a bombázók személyzetének összes tagjára is. Mellesleg igen jó ötlet, hogy a külső nézeti képeknél is be lehet kapcsolni a HUD-ot a legfontosabb repülési információkkal (sebesség, magasság, műhorizont, stb.). A zoomnál maradva: a vetélytársaktól eltérően egészen extrém közeli nagyítást is engedélyez, ami roppant látványos – lenne, amennyiben így nem látszana, hogy mennyire spóroltak a poligonokkal. Az olyan tökéletesen ovális keresztmetszetű gépeknél, mint mondjuk a Messerschmitt 262 vagy a Spitfire, kifejezetten illúzióromboló a nagyon közeli kép, nemkülönben a gépből kiugró ejtőernyősnél. Viszont nem szaggat. Az is mindenképpen a dicséretére válik, hogy amikor az 512*480 és 1024*768 között állítható felbontást feltettem a maximumra, semmiféle sebességcsökkenést nem tapasztaltam. Persze ennek értékéből sokat levon, hogy ezt úgy érte el a program, hogy maradt ugyanúgy 640*480-ban, ahogy volt...

A scenariok három hadszínteret foglalnak magukba (az angliai Dover körzetét, Észak-Afrikát és a németországi Rajna-vidéket), egyenként 10-10 küldetéssel. Először azt hittem, hogy csak amerikaiakkal lehet repülni, de ez az (alap)állapot csak addig tart, amíg a New Pilotnál egy másik nemzetiséggel be nem jelentkezünk a szolgálati listába: a küldetések ilyenkor sem változnak, csak a géptípus és a feladat. Marhaságok azért itt is találhatók: egyes küldetésekben akár két alakulat között is választhatunk, és míg az amerikaiaknál ez mindig egy vadász és egy bombázó század, azért igen csodálkoztam rajta, amikor a német JG 2 Richthofen vadászezred Junkers 88-asokkal repült bevetésre.

Akinek egyébként kevés lenne a 3*30 küldetés, egy külső editorral kedvére fabrikálhat magának újakat.

A campaignekkel sokkal egyszerűbb a helyzet: nincsenek campaignek. Olyat már hallottam az utóbbi időben, hogy nem voltak scenariok, de hogy nem lehet a játékban karriert játszani, ez egyszerűen nevetséges. Hacsak nem vesszük karriernek azt, hogy a pilótalistában megmarad a nevünk és sorban behívogatjuk a scenariokat. Ez azért kissé nyakatekert megoldásnak tűnik, és – ismervén a kiadók üzletpolitikáját – egy jövőbeni mission disket sejtek mögötte.

Mindent összevetve: minden szinten néminemű kettősség jellemzi a Fighter Squadront. Kevés gép – viszont vannak bombázók is. Rakásnyi scenario – campaign náne. Csomó nézeti kép, hatalmas nagyításokkal – spórolás a poligonokkal. Nekem személy szerint tetszett, de figyelembe véve a fentebb elmondottakat, nem azoknak ajánlom, akik a European Air War minimális repülési modell/maximális grafikai megjelenítés konfigjához szoktak hozzá.

CoVboy

A gép még repül, de ezt már nem nagyon nevezhetnők szárnyalásnak. Maximum ha az első a-ról egy nyomdahiba folytán lemarad az ékezet



Na jó, nekem ennyi elég is volt mára!



Fighter Squadron

FEJLESZTŐ: Parsoft Interactive
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.activision.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P266
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	7/10
Játszhatóság	7/10
Szavatosság	8/10
Zenebona	8/10

Summa summarum

Elsősorban türelmes profiknak

végítélet

85%

Bye-bye, WARZONE 2100


Földet érés után még bizakodó a Fradi-tábor, de a kanyon másik végén már gyülekezik a lovasrendőrség

Úgy tűnik, hogy a poligonok és 3D-s videokártyák összefegyvernemi támadásának egyetlen műfaj sem tud ellenállni. Eleinte még csak a first person shooterek és akciójátékok szerelmesei kényszerültek a D3D-driverek és API-k csodálatos világával megismerkedni, ám mostanság már senki nincs biztonságban. A Warzone 2100 alkotói példának okáért egy klasszikus C&C-klónnal rukkoltak elő – csak éppen teljes 3D-ben. Nocsak. Akadtak ugyan már efféle próbálkozások (például az Armor Command), ám ezen nem igazán váltották be a hozzájuk fűzött reményeket. Hogy ez a régebbi videokártyák szerényebb képességeinek, vagy az alkotók melléfogásainak tudható be – ki-ki döntse el maga. A Populous3 mindenesetre bebizonyította, hogy van fantázia a dologban, s a dobozon díszelgő Eidos logot is kedvező előjelnek minősítettem.


Mint az a képen is látható, tüzérségi-alakulatom kirobbanó sikert szokott aratni

A bevezető animáció megtekintése aztán kissé lelohasztotta lelkesedésemet, mivel ennek alkotói... hát mondjuk úgy, hogy nem mesterei szakmájuknak. Az még rendben volna, hogy maga a történet a W-kategóriájú olasz Mad Max-utánérzetek szintjét sem éri el, de hogy egy normális fém-textúrát nem tudott előállítani a grafikus – hát ez elég blama. Végül az ESC-gomb viszonylag hamar kimentett ebből a vizuális rémálomból, s inkább a kézikönyvből ismertem meg a háttértörténetet. A lényeg: egy üzemzavar következtében az USA nukleáris csapást mér a Föld összes nagyobb városára, majd igen demokratikus módon magát is porrá bombázza. 15 év múltán a túlélő Chicago Bulls-rajongók előmerészkednek bunkereikből, s nekilátnak az újjáépítésnek. Az "újjáépítés" alatt az elveszett technológiák felkutatása s a lehető legtöbb nyersanyaglelőhely begyűjtése értendő. Ja, és akadnak egyéb túlélők is, akik ugyanezen mesterkednek – rájuk sajnos rút sors vár.

KELLEMES, BÁR SZOKNI KELL

A fenti megjegyzés csakis és kizárólag a grafikára vonatkozik, az engine ugyanis tökéletes. Jómagam egy Riva TNT-n teszteltem, s ezen a kártyán 800x600-as felbontás mellett is tökéletesen sima scrollt produkált. Ismerőseim szerint egyébként a régebbi kártyákon is igen szépen fut a drága, bár egy erősebb processzor (értsd: 233MMX) igencsak elkél mellé. Mindegy, a gépigény még így is korrektnek mondható. Maguk az effektek, a domborzat megvalósítása, s nem utolsó sorban a perspektívaváltások is remekre sikeredtek, s ez a felalá száguldó lövedékekre és robbanásokra hatványozottan igaz. Természetesen nem hiányoznak a füst, köd és fényeffektek sem, ezek különösen a D3D-s ketyeréken festenek szépen. Hanem a textúrákat (már megint a grafikusok!) néhány percig azért szoknom kellett! Először is sok egység határozottan lego-szerűre sikeredett, mint ahogy némelyik tereptípus sem az igazi. A havas táj például távol áll a tökéletestől, bár el kell ismernem: néhány ütközet után már egyáltalán nem bántották a szememet az efféle apróságok. A dolog csak annyiból bosszantó, hogy néhány ügyesebb kezű grafikussal a Warzone 2100 jó eséllyel pályázhatna a "legszebb PC-s játék" címre, így viszont "csak" igen pofás. A pályák közti animációk viszont meglehetősen középszerűek, bár az intronál azért még így emészthetőbbek. Hála Istennek...

VAN ÚJ A NAP ALATT

Kéretik nem nevetni: a Warzone készítői nem érték be egy mezei, 3D-szósszal nyakonlöttyintett C&C-klónnal, hanem megpróbáltak néhány új ötletet és megoldást is belecsempészni játékukba. Efféle vakmerő kijelentéseket persze nem egy játék dobozán lehetett eddig is olvasni, ám jelen esetben – igen meglepő módon – ez nagyjából fedi is a valóságot. Az alapok ugyebár adottak: fel kell építeni egy bázist, egyre erősebb és fejlettebb egységeket termelve meghódítani a nyersanyagforrásokat – s mindezt valós időben. Tán a legnagyobb újítás a játékban, hogy a már emlegetett egységeket magunk rakhatjuk össze: a rengeteg karosszéria, fegyver és extra felszerelésnek köszönhetően több ezernyi lehetséges kombináció közül választhatunk. Természetesen az igazán használható járművek száma ennél jóval szerényebb, de még így sem lehet panasz a változatosságra. Egyébként legutoljára az Alpha Centauriban találkoztam ehhez hasonló megoldással – ami a maga kategóriájában szintén nem volt egy gyenge darab...


Meglehetősen zord idők elé néz az ellenfél immáron védtelen bázisa

A jobb fegyverek és egyéb felszerelések természetesen nem állnak kezdetben rendelkezésünkre, ezeket az ellenséges táborokból zsákmányolt adat-lemezek feldolgozása után kapjuk meg. Magyarán szükségünk lesz kutatóbázisokra a későbbi fejlesztésekre, megfelelő gyárakra a komolyabb egységek legyártásához és generátorokra illetve olajkutakra. Aztán a későbbiekben jönnek a kiborg-üzemek és repterek, ágyútornyok, bunkerek, falak, javítóüzemek és a többiek. Ezekről csak annyit, hogy minden eddig megjelent C&C-klón közül tán ebben a legnehezebb és legélvezetesebb egy komolyabb bázis felépítése. Ez egyrészt érthető, hisz a 3D-s megvalósításnak hála, sokkal jobban kell figyelni a terep adottságaira, másrészt viszont a tervezőket dicséri, hisz valóságos erődláncokat építhetünk ki ellenfeleink legnagyobb örömére. Sok pályán a valódi kihívás nem is az ellenfél páncéloscsapatainak felkutatása és kifüstölése lesz, hanem a bázisokat körülvevő védművek gyenge pontjainak kifürkészése. Épp ezért még a játék vége felé sem válnak használhatatlanná a könnyű felderítőegységek – ha másnak nem, hát ágyútölteléknek jók lesznek. A harcedzett egységekre egyébként érdemes nagyon vigyázni, mivel a legénység folyamatosan fejlődik. Összesen kilenc fokozat létezik, s veteråntól felfelé ez a rang bizony igen sokat számít a harcban. Épp ezért a tapasztalt katonákat érdemes mihamarabb átültetni a lehető legerősebb járművekbe. Ez a következőképp történik: a Recycle paranccsal küldjük vissza a delikvenst a gyárba, ahol is szétszedik a járművet. A következő itt legyártott egység viszont ezen a tapasztalati szinten fog legördülni a futószalagról, érdemes tehát az efféle időigényes műveleteket már a küldetés legelején megejteni.

Ami magát az irányítást illeti, ez meglepően összetettre sikeredett. Természetesen a szabadon definiálható csapatok, navigációs pontok a Warzone-ból sem hiányozhatnak, ám ezeken kívül még rengeteg módon szabályozhatjuk a ki-



westwood!

ZONE

DO

választott egységek mozgását illetve viselkedését. Megadhatjuk, hogy milyen távolságból támadják a kiválasztott célpontot, hogy egy meghatározott súlyosságú sérülésnél visszavonuljanak-e a legközelebbi javító-dokkba, hogy mikor tüzeljenek, illetve hogy mennyire agresszívan üldözzék az ellent. Ebben a műfajban tán ez az


Egy békés délután Belgrád kormányzati negyedében – jó ebédhez szól a NATO

első játék, ahol a taktikán (és persze a gyors reflexeken) kívül a stratégia is komoly szerepet kap. Külön nyalánkság, hogy a parancsnoki tornyal felszerelt egységek köré szervezett csoportok sokkal pontosabban céloznak, s automatikusan egy célpontot támadnak – tehát a megfelelő modul kifejlesztése után jóval egyszerűbbé válik seregeink irányítása. Ehhez hasonló könnyítés az is, hogy a javító-járművek végrevalahára automatikusan végzik a dolgukat, így ezzel is rengeteg időt és energiát spórolhatunk meg. Egyébként az egész játékon érződik, hogy az alkotók igencsak otthon vannak a való-idős stratégiai-játékok műfajában, mivel e műfaj legtöbb bosszantó bibáját sikeresen kikerülték. Mondjuk néhány óra játék még így is kell, mire az ember teljesen beleszokik az irányításba, de aztán már egész jól el lehet vele boldogulni.

HADJÁRATOK ÉS A MULTIPLAYER JÁTÉK

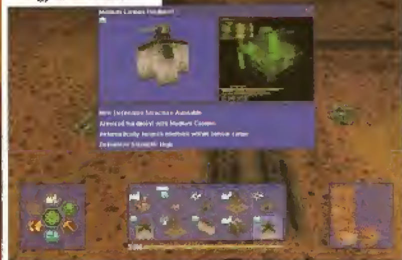
A hadjáratok többé-kevésbé megfelelnek a műfaj íratlan szabályainak: fokozatosan kapjuk meg (helyesebben szólva: megszerezhetjük) a fejlettebb technológiákat, s egyre nagyobb pályákon egyre barátságtalanabb méretű ellenséges bázisokat kell porig rombolnunk. Akad viszont egy igen lényeges újítás a Warzone-ban: a kezdetben felhúzott alapbázist és egységeket nem veszítjük el, a továbbiakban is ezeket kell továbbfejlsztenünk. Magyarán egy hadjárat nagy része ugyanazon a térképen zajlik, csak épp annak egyre nagyobb része válik bejárhatóvá. Akadnak persze rajtaütés-jellegű küldetések is, ilyenkor a honi gyárakból hatalmas szállítóhajókal hozhatjuk az utánpótlást, ami pár percen belül be is fut a leszállópályákra. Ezeken a "kommandós"-pályákon nem is igazán kell a bázisépítéssel foglalkoznunk, a cél általában néhány adatlemez felkutatása lesz. Amúgy igen sportszerűtlen dolog az alkotók részéről, hogy sokszor az ellenfél csapatai mellett a szoros időlimittel is meg kell küzdeni. Mindezen megoldásoknak hála a hadjáratok egységes egészt alkotnak, a korábban elkövetetett hibák éppúgy éreztetik hatásukat a végjátékban, mint a nyerő megoldások. Mindezen újításoknak hála a Warzone mind grafikáját, mind irányítását, mind pedig a hadjáratok felépítését illetően a C&C-klónok legjobbjai közé tartozik. Összesen egyébként három hadjárat harminchárom küldetésében jeleskedhetünk, s ezek némelyikén még a legrutinosabb Brood Wars-veteránok is vért fognak izzadni. Az AI amúgy meglehetősen jó, bár az ellenfél tankjai itt is hajlamosak arra, hogy különösebb ok nélkül elhagyják jól kiépített állásaikat – ez már-már típushiba a real-time stratégiák körében.

Az igazi ínyencek számára természetesen itt is a multiplayer-ütközetek jelentik a legfőbb vonzerőt. Kissé meglepődtem a rendelkezésre álló térképek szerény számán, ám ezek nagy része óriási, s a teljes 3D-s megjelenítésnek köszönhetően senki nem fogja egykönnnyen megunni és kiismerni őket. Mégis: az egységek részenként történő összerakása az, ami a multiplayer-ütközetek igazi ízét megadja. Ezúttal nemcsak a játékstílus változik játékosról-játékosra, hanem maguk az egységek is – tán nem is kell hosszasan bizonygatnom, hogy ez igen jót tesz a program hosszú távú élvezhetőségének.

REMEK DARAB

A Warzone azon játékok közé tartozik, melyek még hosszú hetek elmúltával sem vesztik el varázsukat. Sőt, a program igazi erényei csak az első néhány küldetés után domborodnak ki. Az ötletes hadjárat-rendszer, az egységek megtervezése, s nem utolsó sorban a csodálatos látvány mindenféleképp elismerést érdemel, mint ahogy az aláfestő zene is remekül illeszkedik a világvége-hangulathoz. Azt mindenesetre még a dicséret-félóra közepette is megemlítem, hogy a grafikusok nem alkottak feledhetetlent – igen nagy szerencse, hogy maga az engine kiköszörüli ezt a csorbát. Egy szó mint száz: a Warzone 2100 kötelező darab, s nem csak a C&C-megszállottak számára. Zárszóként csak annyit, hogy a szokásos patch-mizéria ezt a játékot sem kerülhette el. Az alkotók szerint ugyanis erősen ajánlott a szűk 1 Mb-os file letöltése a gyártó site-járól, mivel ez nem csak az AI néhány bosszantó hibáját orvosolja, hanem (állítólag) a grafikán is javít egy keveset. Túl sok különbséget én mondjuk nem vettem észre, de hát ők tudják...

T.J.


A tornyon az órát a kor kihívásainak megfelelve ágyúra cseréltem


És a változatosság kedvéért következzen egy békés tájkép is. Most még békés...

Warzone 2100

FEJLESZTŐ: Pumpkin Studios
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.eidosinteractive.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN (8fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Újabb Eidos-remekmű – ezúttal copfos nem nélkül

végítélet

93%

Lands of Lore. Patinás név a szerepjátékok között. Annak idején 1994-ben a – kissé elcsépelt – mérföldkő jelzőt is rá-rá aggatták. Nem sokkal később beharangozták a 2. részt, csodálatos képeket közöltek belőle, ám a játék éveket csúszva végül 1997-ben jelent csak meg. A legtöbb játékosból nem váltotta ki a hozzá fűzött reményeket, ráadásul komoly hiányosságának rótták fel, hogy a 3D-s motorja nem támogat semmiféle 3D gyorsítókártyát. Nekem azért sikerült jó pár álmatlan éjszakát okoznia, mert kalandos játékmenete rögtön megfogott. A harmadik részt nem előzte meg semmiféle csinnadratta. A megjelenés dátumát nem jelentették be felelőtlenül, s ehhez tartani is tudták magukat. Szép csöndben került a boltok polcaira a LOL3, feltűnően hamar, alig másfél éves fejlesztés után.

Önmagunk árnyékában

LANDS OF LORE



Hüppögő sárkány a lávafolyóban – hova kerültem?!

A LANDS OF LORE COMBJÁNAK UTOLSÓ CAFATJAI

Részemről nosztalgiával teli örömmel csaptam le az anyagra, ám a mai napig nem váltotta be vérmes reményeimet. A Westwood állítása szerint megpróbáltak visszatérni a Lands of Lore első részének felépítéséhez, de ennek nyomát sem láttam. Egy személyt irányítunk az egész játék alatt, egyedüli társunk egy familiáris, mely háziállatként követ minket és kamatoztatja képességeit, ám nekünk nincs sok beleszólásunk ténykedéseibe. A karaktergenerálás örömei sem várnak ránk, bár ötletes módon oldották meg, hogy miként szakosodjunk: Gladstone-ban négy céh működik, a harcosok, varázslók, papok és tolvajok céhe. A játékos szabadon döntheti el, melyik céhhez csatlakozik – akár többhöz is lehet – s ennek megfelelően alakul a karaktere, ennek függvényében kap feladatokat. Természetesen lassabban fejlődik a karakter, ha több céh tagja is egyszerre. A Westwoodnál nagyon büszkék arra, hogy szakítottak a lineáris játékmenettel, ám nekem nem tűnt elég kiforrottnak a játék, nem igazán ragadott magával egy-egy történet. A főtörténet maga pedig csak-csak lineáris maradt (én egyébként ki vagyok békülve a lineáris játékmenettel, mert általában hosszabb, teljesebb, kidolgozottabb történet részesei lehetünk ilyenkor), ami nem lineáris, az a mellette megoldható, céhektől kapott feladatok.

A játékban Copper LeGret irányítjuk, aki Richard király bátyjának, Ericnek a gyermeke. Igaz szerelemgyerek, s ereiben félig egy dracoid nő vére folyik, azért mégis csak csörgedez benne királyi vér. Kamaszkora derekán ellátogat Gladstone-ba, ahol vegyes érzelmekkel fogadják. Apja nem kivételez vele, ám bátyjai, mostohaanyja és a királyi tanácsos rossz szemmel nézik feltűnését. Apjával és két testvérével épp a családi hagyományőrző vaddisznóvadászatra készülnek, amikor feltárul egy dimenziókapu, s néhány pokolfarkas ugrik elő egy másik létsíkról. Természetesen csak Copper menekül meg a támadás elől, de ő is csak fizikálisan, mivel a lelkét kiszakítják és magukkal hurcolják a farkasok. Itt csöppen a játékos a történetbe, s miután megteszi az első lépéseket – magához veszi a hátizsákot, azaz a tárgylistát, a varázskönyvet és az iránytűt – ráakadnak Gladstone katonái. Dawn néhány napig kezel, s felépülésünk után megtudjuk, hogy nincs sok időnk hátra, mivel lélek híján hamar odavész a testünk is. Dawn egy ideig-óráig ható varázslattal pótolja lelkünket, de ha meg akarjuk élni a nagypapakort, akkor érdemes lelkünk nyomára bukkanni. Hát így kezdődik a Land of Lore III.




Sárkány ellen sárkányfű, tűzsárkány ellen lehetőleg azbesztkesztyű

HA NEM IS MESESZÉP, DE KELLEMES

Természetesen a grafikára értem a fenti mondatot, mely első blikkre sokat változott. Ám jobban szemügyre véve rájönni, hogy ez a régi motor. A térkezelése valahogy más ennek a grafikus motornak, mint a ma piacon levőknek (Quake, Unreal): meg nem tudom mondani miért, de sokszor bajba voltam a térbeliséggel, valahogy nem volt az igazi (főleg a mélységérzéssel vannak bajok). A textúrák megválasztása is sokszor zavaró, az erdőben sokszor hittem azt a 2D-s csapásra, hogy járható 3D-s. A 3D-s technikákat azonban szépen kihasználja a motor, gyönyörű színes fények világítanak, villódznak, olykor még egy-egy árnyékeffekt is bekerül. A játék D3D-n keresztül vagy 3Dfx kártyával üzemel, előbbit a legtöbb kártya ismeri, de ha nem tudjuk egyik módban sem futtatni, még mindig ott van a softwares renderelés, melyet csak erőművel rendelkező fanatikusoknak ajánlok. A folyamatos mozgáshoz mindenképp kell egy gyors videokártya, az alacsony képkocka/másodperc igencsak megtépázza a játék hangulatát.

Aki emlékszik a LOL2 grafikájára, abban bizton megmaradtak a 2D-s figurák. No, most ezeket kicserélték 3D-s voxel technológiával készült modellekre, ezzel a technológiával találkozhattunk például a Blade Runnerben is. Szerintem nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ha közel megyünk egy modellhez, azt össze se lehet hasonlítani egy Quake-modellel. Ráadásul a mozgó voxel-modellek néha elég érdekesen viselkednek a 3D-s környezetben – mind megjelenésükben, mind

mozgásukban. Persze az AI örök para a 3D-s játékokban, s itt is találkozhatunk a fallal küzdő katonákkal, egymáson átnyargaló szörnyekkel, stb. Egyébként nem minden 2D-s dolog lett lecserélve 3D-sre, pl. a hordók továbbra is 2D-sek.

Amit igencsak hiányolok, s valamennyire a grafikához tartozik, az az aktuális fegyver képe. A LOL2-ben is csak egy fehér mancsszerű valami suhant át a képernyőn harc közben, s ez semmit nem változott. Igazán megrajzolhattak volna néhány fegyvert.

Hangok terén – főleg a Sin küldetéscsomagjának tesztelése után – nagy hiányosságnak rovom fel, hogy nem kezeli a 3D-s hangokat, semmi 4 hangszóró kezelés, semmi környezetfüggő hang. Egy ilyen változó környezetben játszódó szerepjátékhoz legalább annyira fontos a 3D-s hang, mint egy akciójátékhoz. Bár még nem böngésztem utána, de komoly esélyt látok arra, hogy feltűnik egy 3D hang patch a játékhoz.

A játék kezelése, konfigolhatósága, irányíthatósága teljesen megfelel a 3D-s programoktól elvártnak, maximálisan konfigolható a billentyűzet kiosztás, akár az .ini file-ba is beletúrhatunk. Minden más közel azonos a LOL2-vel. A játékban 65 varázslat található, ebből öt mindig kéznél lehet. Tárgyakból maximum 30 féle lehet nálunk, ami borzasztóan kevés, már a játék legelején ritkításra szorulunk. A LOL3-ban is kikeverhetünk különféle varázserejű finomságokat, s ezekhez rengeteg alapanyagra van szükség, melyek már önmagukban foglalnak jócskán a tárgylistából. A játék egyébként nagyon felhasználóbarát, a varázskönyvünkben minden eddig megismert tárgyról és ellenségről részletes leírást olvashatunk. A receptek, aktuális kalandok, szükséges tárgyak listája szintén fel van tüntetve a könyvben. Az automata térkép a régi, mely tökéletesen megfelel, remekül használható, saját bejegyzéseket is írhatunk bele. Ami jól jön a nem angol anyanyelvűeknek, az az elhangzott beszélgetések szöveges formája – így bármikor visszakereshetünk, illetve a félig értett beszélgetéseket elolvashatjuk. Olykor Copper is tesz hasznos megjegyzéseket, melyek szintén lejegyzésre kerülnek. Ismereteink, céhtagságaink és elért szintjeink is helyet kaptak a varázskönyvben.

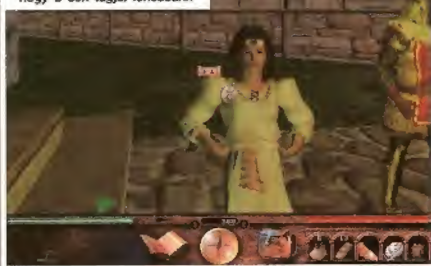
GLADSTONE ÉLETRE KEL

Miután a katonák betámogattak Gladstone falai közé Dawn tanácsát megfogadva Draracle felkutatása a feladat – ám őt már nem találjuk a helyén, csak Jakel az, aki a helyettesítésével próbálkozik. Draracle egy másik síkon tartózkodik, melybe a kis vulkánnál lévő portálon keresztül vezet az út. A világraszóló utazás előtt érdemes valamelyik (vagy több) céhhez csapódni. Akik szeretnék kicsit elhúzni az egyébként rövid játékot, azok álljanak be mind a négy céhhez, hisz ez plusz 12 kis küldetést jelent a játék folyamán. A familiárisok a céheknél bérelhetőek, és természetesen mindegyik a céhre jellemző tulajdonságokkal bír, s kibérlésükhöz nem szükséges a céh tagjának lenni. Így egy varázslónak jó társ lehet a tolvajképességekkel megáldott Syruss, vagy Lig, a harcban járatos vasdémon. A familiárisok megvalósítása egyébként kicsit fura, folyamatosan előttünk lebegnek, ami mondjuk a homunculus vagy démon esetén érthető, de a menyét például mit keres a levegőben? Kommentárjaikkal, ötleteikkel egyébként sokat színesítenek a játékon, kedvencem a minden hájjal megkent Syruss, aki igen csak dörzsölt fickó, s sokszor felnyitja a játékos szemét. Ráadásul mérgezi fegyvereinket, ránk méregvédelmet vagy láthatatlanságot varázsol, s segédkezik a zárak feltörésében is. Akik hallgatag társra vágynak, azoknak ajánlom Liget, a vasdémont, aki azonosítja fegyvereinket, páncéljainkat és ellenségeinket. Emellett feltöri az ajtókat, élelmet keres, s harcban sem hagy cserben bennünket. Aki egy szarkasztikus humorú társra vágyik, az válassza Griseldát, a homunculust, aki mannát, gyógynövényeket gyűjt számunkra, s azonosítja ismeretlen tárgyainkat, valamint védővarázst mormol olykor-olykor. Aki hatékony védelemre vágyik, az bérelje ki Goldyt a papoktól, ő gyógyít, gyógynövényt keres, méregtelenít, fényt varázsol – egyszóval csupa hasznos dolgot művel, csak stílusa kicsit gyermeteg.

Gladstone-ben bolyongva hamar szembe ötlik a töméntelen hordó, melyeket szabadon szétverhetünk. Nem zavarja a vandálkodásunk az őröket, oda se bagóznak ránk. Ráadásul a hordók olykor pénzt, fegyvert és egyéb értékes dolgokat tartalmaznak, melyek ott vannak a városka utcáin szabad prédára hagyva. Igaz az utcákon hemzsegnek a zsebesek, de úgy látszik, a hordók nem jutottak eszükbe. Sajnos ilyen logikátlansággal az erdőben is találkozhatunk: a faodúkba ismeretlen jótevők szintén becses cuccokat rejtettek, hogy Copper megtalálja azokat. Másik erdei furcsaság a megvadult vaddisznók csapata: ők állandóan Glandstone körül ólálkodnak, s a gyanútlan kalandorokat támadják. Egyedül a kocák (akik körül 5-6 süldő forgolódik) nem támadnak ránk, holott a valóságban pont ők a legveszélyesebbek. Ezek az értelmetlenségek kicsit elvették a kedvemet a játéktól, nagyon nem illenek bele egy kisvárosba a büntetlenül széttörhető hordók, a kútba rejtett értékes fegyverek. A játékban előforduló pályák valami furcsa véletlen során közel azonosak a KQ8 pályáival. Bolyonghatunk a jégmezőkön, a halottak birodalmában, a magmától gőzölgő vulkanikus pályán, valamint van egy tipikus Westwood pálya: a sivatag. Azért tipikus, mert feltűnik benne a C&C NOD templomának maradványa – egy kis bújtatott Tiberian Sun reklám?

A LOL3 a megoldandó feladatokat tekintve árnyéka a második résznek, főleg sablonokból építkezik, a többféle befejezés és játékmenet is hiányzik belőle. Kicsit többet vártam, s arra gondolni sem merek mi lesz a következő részben – mert állítólag tervbe vették. A nagy Lands of Lore-rajongók azért merengve csámcsogjanak el ezen a részen, s reménykedjenek úgy, mint én.

Gáspár


A pénzt sajnos nem a lányért szurkoltuk le, hanem azért, hogy a céh tagjai lehessünk



Kedves vaddisznó úr! Ön nem engem keres, Zrínyi Miklós amarra szaladt!


Draracle búcsúja mindenkit a könnyekig meghathat

Lands of Lore III

FEJLESZTŐ: Westwood
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.westwood.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Annak a klasszikus esete, amikor az ember jóval kevesebbet kap, mint amit várt

végítélet

82%

Senkiföldje Jenkiföldjén

NORTH VS. SOUTH

Észak és dél. Ha e két égtájat ebben a sorrendben említjük, új értelmet kapnak – legalábbis azok számára, akik nem hiányoztak túl sokat a történelemórákról. Amerika múltjának legvéresebb epizódjáról van ugyebár szó, egy legendás, ámde gyászos korszakról, mely több amerikai életét követelte, mint a II. világháború. (Nem hiába: az amcsik leginkább egymást szeretik gyilkolászni.) 1861 beköszöntével a déli Konföderáció rabszolgatartó államai önkényesen kiváltak az Unióból és ezzel kezdetét vette a polgárháború. Lelkes önkéntesekből toborozta mindkét oldal a hadseregét, akiket ünneplő tömeg fogadott valamennyi nagyvárosban. Akkoriban még álmában sem gondolta senki, hogy az öldöklés egészen 1865-ig fog tombolni...


Összecsap a gyalogság – bár lehet, hogy előbb az ágyúimat is igénybe kellett volna vennem

Nem túl szép korszak volt, az biztos, de egy stratégiai játéknak keresve sem lehet kedvezőbb táptalajt találni. A North vs South a lehető legősibb stílusban dolgozza fel a polgárháborút: sorra vehetjük a híresebb csatákat, és a saját belátásunk szerint (persze tetszőleges oldalt választva) az egyéni szájízünk szerint alakíthatjuk a történelmet. Minden szempontból klasszikus az anyag, hiszen a mostani trenddel ellentétben nyoma sincs poligonos, realisztikus grafikának: megmaradtak a jó öreg hatszögletű mezőknél, meg a fordulónkénti játékmenetnél. Egy szimbolikus kidolgozású 2D-s terepet láthatunk fél-felülnézetből, s azon kell a csapatainkat győzelemhez segítenünk. Mintha csak egy terepasztalon modelleznénk újra az eseményeket: adott számú katonával kell gazdálkodnunk, és minden ugyanúgy van elrendezve, ahogy az anno a valóságban is lehetett – de azt hiszem ezt a régi vágású stratégáknak nem is kell magyarázni. Szóval akkor rátérnék inkább a részletekre.

A HARCI MORÁL

Meg kell mondjam, először csak úgy nekiestem a játéknak, mint tót az anyjának, mire egészen furcsa dolgok történtek. A katonáimmal például átgázoltam egy sziklahasadékon, mire azt kellett konstatálnom, hogy a bakáimnak nem fűlik a foga az efféle túrához, és ők úgy gondolták, hogy akkor nekik elég is a katonásdiból – holott még egy puskalövés sem dördült el. Az első menetem gyakorlatilag úgy festett, hogy mire az ellenség közelébe értem, már árkon-bokron túl járt valamennyi emberem. Hamar rá kellett jönnöm, hogy ebben a játékban az átlagosnál is jobban kell ügyelni a katonák lelki nyugalmára. Szóval elkezdtem tanulmányozni az apró számokat a képernyő alján, elvégre – mily meglepő – nem véletlenül vannak ott. Amikor rámutatunk egy egységre, a következő információkat tudhatjuk meg: az egység nevét és típusát, a harci kedvének a besorolását (MR), hogy mennyit vesztett már a harci kedvéből (Hits), az egység ütőképességét (SP), hogy milyen alakzatot vett fel, és hogy ha van, akkor a tűzerő típusát, a muníció mennyiségét, és tűzerő hatótávolságát.


Hiába bujkál a bozótosban a lovasságom, a végén csak elér hozzájuk a parancsom

A legfontosabb tehát az, hogy a Hits mellett nehogy ugyanaz a szám álljon, mint a morális besorolás mellett! A katonáink rosszkedve – amint már utaltam rá – minden apróságtól nő: ha kedvezőtlen a terep, ha korábban vereséget szenvedtek egy ütközetben, s leggyakrabban attól, ha kétszer vesszük őket igénybe egyazon forduló alatt. A "rendes" mennyiség elméletileg minden egységnél egy mozdulat egy körre, amiben látszólag nincs is semmi kivetni való. A svédcsavar azonban ott van a dologban, hogy a "kört" nem teljesen szokványos módon számolja a gép. A körökön belül ún. impulzusok vannak, melyek száma az éppen megszemélyesített fömufti tehetségétől függ. Az impulzusokon belül oszthatjuk szét aztán a parancsnokaink mozgáspontjait, pontosabban fogalmazva a parancspontjaikat az egységeink között. Egy impulzuson belül például megteszünk mondjuk négy egységgel egy-egy lépést, utána az ellenfél jön, majd ez így ismétlődik – a tábornokunk tudományától függően – négyszer-ötször, s csak utána jön a kör végét jelző rövid helyzetértékelés. Így gondolom már világos, miért olyan nehéz egy egységet csupán egyszer használni – különösen a kialakult gócpontoknál. De úgy látszik, ezzel az alkotók is tisztában voltak, mert van egy gyógyír a problémára. Ha romlik a harci kedv, egy kis kürtszóval javíthatunk a dolgon. Kicsit furcsa, hogy állandóan nekünk kell trombitálgatni, de tetszik, nem tetszik: így kell csinálni és kész.

A FEJÉTŐL BŰZLIK A HAL

Lényeges momentum, hogy milyen parancsnokokat kapunk – tulajdonképpen tőlük függ, hogy mennyit léphetünk. Most tehát a velük kapcsolatos teendőkről ejtenék pár szót. Minthogy a múlt században még nemigen voltak mobiltelefonok (de még az MH-nál manapság is fellelhető tábori könnyű vezeték sem), a kommunikációnak egyetlen módja volt: vagy karjelzéseket használni, vagy jól kiereszteni a hangot. Ez annyiban látszik meg a játékban, hogy a parancsnokoknak mindig a legjobb magaslatokat kell kiválasztani a terepen. A tisztek a következő hierarchia szerint oszlanak meg.


Mint látható, a programot nemigen zavarja, ha valamelyik ágyúmat véletlenül egy háztetőre telepítem

Amennyiben hadseregparancsnokkal rendelkezünk (fehér lovon), mint amilyen például Lee tábornok is, könnyű a dolgunk, hiszen egyetlen személlyel az egész seregünk felett rendelkezhetünk, s az emberünk jókora terepet belát. Azonkívül azonban, hogy



közvetlenül végeztethetünk vele csapatmozgásokat, egy parancspont fejébe átadhatjuk az irányítást egy alárendelt parancsnoknak is, aki szintén külön parancspontokkal rendelkezik! (Ha az alparancsnok végzett, nem kerül vissza az irányítás a hadseregparancsnokhoz!)

A századparancsnokok (szürke lovon ülnek) hasonló hatalommal bírnak, leszámítva azt, hogy ha egy századparancsnok nem a saját alegységét regulázza, két parancspont vonódik le tőle. (A saját szakaszait zászlók jelölik.) A századparancsnokok előnye, hogy a körülöttük lévő összes emberüket egyszerre mozgósíthatják adott feladat érdekében – külön vannak csoportos utasítások, melyek az összes parancspontjukat igénybe veszik. A századparancsnokok a szakaszparancsnokoknak adhatják át a kezdeményezést.

A rangsorban az utolsók a szakaszparancsnokok (fekete lovon ülnek), akik értelemszerűen kisebb egységekkel rendelkeznek, s kisebb terepet látnak be. Igaz, parancsolhatnak ők is máshova tartozó szakaszoknak, de tőlük is olyankor két pont vonódik le.



Ha ilyen zoomolható ablakok már annak idején is lettek volna, a déliek talán el sem vesztik ezt a csatát



Ha a déliek legjobbika van a hadszíntéren, kék egyenruhát leginkább csak hátulról lehet látni

Hogy melyik parancsnok van éppen kiválasztva, és hogy hányadik impulzusnál, illetve mozgáspontnál tartunk, azt az info-ablak mellett, a középső boxban írja ki a gép. S ha már a boxoknál tartunk: a harmadik keretben a kiválasztott egység tulajdonságai láthatók. Ezt – amennyiben a játék indításakor kikapcsoltuk a Fog of War – össze lehet hasonlítani az ellenséges csapatok hasonló jellemzőivel. (Vagyis ha az info-ablakban egy ellenséges egységet állítunk be, láthatjuk, milyenek az esélyeink.)

AZ IKONOK

Hát akkor időszerű, hogy rátérjek, milyen parancsokat osztogathatunk. Elöljáróban annyit, hogy három harci egység létezik a terepen: gyalogság, lovasság, és tüzérség. Hasznos dolog továbbá lőszer-utánpótló kocsi, amit ha öt hatszögnyi távolságon belül helyezünk el a harcoló egységeinktől, impulzusonként véletlenszerű mennyiségű municióval látja el az embereinket.

A gyalogsággal két lépcsőben támadhatunk (egyetlen mozgáspont felhasználásával): először össztüzet nyithatunk az ellenség soraira, majd rohamot indíthatunk. (A roham irányát először csupán piros nyilak jelzik, mert az összecsapás valójában az impulzus befejezése után kezdődik.)

A lovassággal hathatósabb támadásokat indíthatunk, és nagyobb távolságokat hidalhatunk át. Amúgy van "Le a nyeregből!" utasítás, ami után a gyalogsághoz hasonlóan használhatjuk őket.

A legértékesebb egységeink kétségtelenül az ágyúk. Távolról, kockázat nélkül tépázhatjuk meg az ellenség harci morálját – de persze ők is ugyanezt teszik velünk...

A parancsainkat a képernyő tetején sorakozó ikonokkal lehet kiadni, melyek az alábbiak szerint alakulnak. Az elsővel bezárhatjuk az aktuális csatát. A másodikkal befejezhetjük az impulzust (ha már nem tudunk több értelmes utasítást kiadni), a harmadikkal pedig a középpontba helyezhetjük a parancsnokunkat. Az utána következő két ábrával egyszerre adhatunk ki parancsot az összes alegységnek, ami az adott tiszt irányítása alá tartozik: rendezhetjük a sorainkat, illetve támadásokat hajthatunk végre. Igaz, én ehelyett inkább rá szoktam kattintani a jobb gombbal a parancsnokra: úgy ugyanis több csoportos mozgás közül választhatunk. Az ezután következő görbe nyilakkal elforgathatjuk, illetve – ha dupla egységről van szó – teljesen megfordíthatjuk az alakzatba rendeződött katonákat. Aztán jön a hátrálás, a tüzelés, és a morál feljavítása. A trombita ikon a végső esetre vonatkozik: ezzel lehet a megfutamodott katonákba lelket önteni. A trombitaszónak két hatása lehet: a dezertőrök vagy még jobban felhúzzák a nyúlcipőt, jobbik esetben viszont hátraarcot csinálnak és továbbharcolnak. Amennyiben az aktuális egységre részletesebben is kíváncsiak vagyunk, a szem-ikont használhatjuk. A két különböző irányba néző pofa a szokásos katonai parancsokat szimbolizálja: "Balra át!", "Jobbra át!" – s mindezzel oszlopba, illetve sorokba fejlődnek az embereink. A lovas ábra – mondanom sem kell – a lovasságra vonatkozik. Ezzel lehet a lóról leszállni, vagy nyergelni. Az ágyú ikonnal az ágyúk elé fogathatunk lovakat, s ekképpen guríthatjuk őket a megfelelő pozícióba. Ezután a térkép gombjai jönnek: több ablakot is kinyithatunk ugyanarról a játéktérről, illetve egy kisebb térképet kapcsolhatjuk ki/be, melyen elég egyetlen kattintás, és máris a megfelelő helyre ugrik a nézet. A hatszögek, pontosabban a rács bekapcsolása szintén segíthet a tájékozódásban. Néha azonban úgy el tudnak bújni az embereink, hogy még a rácsok sem elegendők: ilyenkor jön jól a nézet megfordításának gombja. Ezután már csak a nagyítás/kicsinyítés ábrái vannak hátra, végül pedig az Undo ikon, amivel az utoljára tett mozdulatunkat törölhetjük.

Az egyéb opciókat tartalmazó legördülő menükre most inkább nem térek ki, csak azt emelném ki, hogy menet közben is bármikor menthetünk állást!

AZ ÉRTÉKELÉS

A játék tíz scenariot tartalmaz (köztük van természetesen Gettysburg is), s mindamellett, hogy nehézségi szint is választható, mindenhol több előre beállított variáció létezik. Legalábbis ha külön-külön (Battle) teljesítjük a csatákat. De próbálkozhatunk rajtuk sorban egy képzeletbeli hadjárat kiépítésével (Campaign), továbbá hálózati játék is lehetséges. Ja, és nem utolsó sorban mellékeltek a programhoz egy scenario editort is.

A leírtak alapján a North vs South-ot magától értetődően a régi típusú stratégiák kedvelőinek ajánlom, de őszintén szólva nem minden fenntartás nélkül. A programnak vannak hibái. Nálam például állandóan lefagyott, amikor hadjárat közben vesztettem csatát. Azt pedig nagy idétlenségnek tartom,



A folyó nagysága csak szimbolikus bár erről mintha a katonákat nem tájékoztatták volna

hogy ha két egyforma rangú főparancsnok van a seregünkben, a gép véletlenszerűen választja ki, melyikük irányítsa az adott kört. Hiába van két parancsnokunk, nem nagyon távolodhatnak el egymástól, hiszen ha mondjuk négyszer adja be ugyanazt a parancsnokot a gép, akkor a túl távol eső katonák ennyiszer maradnak ki a körből. A hatszöges, ál-3D megoldás sem tökéletes. Ha fák vagy egy másik egység takarja valamelyik szakaszunkat, nagyon körülményes rákattintani, s ugyanez előfordul a célpont megválasztásánál is. A CD-trackről szóló pikuláció is lehetne változatosabb. Percenként ugyanazokat az indulókat hallani – lévén, hogy egy csata több óráig tarthat – nem biztos, hogy üdítő élmény. Végül maga a játékmenet sem olyan hű, de nagyszerű. A morál szerepét eltúlozták: nem igaz, hogy egy katona csak azért fog dezertálni, mert a felettesei parancsára horzsolásokat szerzett be egy sziklás terepen, vagy mert erőltetett menetben kellett haladnia...

V.Z.

North vs South

FEJLESZTŐ: Interactive Magic
KIADÓ: Interactive Magic
WEBSITE: www.imagicgames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■□□□□□

Summa summarum

Kicsit túlbonyolított anyag, meglehetősen sokat kell pesztrálni a katonákat

végítélet

76%

Visegrádi várjátékok

GET MEDIEVAL

A most következő két játék önmagában tulajdonképpen nem számít különösebben nagy újdonságnak, hiszen még tavaly jelentek meg. Annak idején a szokásos helyhiány miatt nem sikerült rájuk sort kerítenünk, de most ezt pótoljuk, mert némi újdonságuk azért csak akad: a hazai disztribútor jóvoltából ugyanis most jelentek meg a magyarított verziók.

Kicsit megdöbbentem, amikor először megláttam a Get Medieval reklámját, amely szerint az akció a régi C-64 játékok stílusában zajlik. Az biztos, hogy ezt a Gauntlet-szerű stílust, már vagy másfél évtizede nem láttam. A történet roppant egyszerű: adva vagyon egy Darimil nevű sárkány, akinek kedvenc szórakozása, hogy elrepked a közelében levő falvak fölé, és forró leheletével szépen gyújtóst csinál belőlük. Egy szép napon azonban citromba harap: az egyik faluban a pirítgatást meglehetősen zokon veszi négy figura és elindulnak, hogy lenyomjanak egy porollót a tréfás sárkány torkán. Darimil nemcsak az energiaipar, hanem az ingatlanüzlet területén is igen jelentős érdekeltségekkel rendelkezik, már amennyiben a vára 40 szintből áll. Ezen kell végigverekednünk magunkat, hogy végül egyszer-s-mindenkorra nyakon vághassuk a méretes hüllőt.

A játékot játszhatjuk küldetés üzemmódban, illetve véletlenszerűen generált tornyokkal, ezen belül három nehézségi fokozatban. A játék elején négy karakter között választhatunk (elf, lovag, varázsló barbár), amelyek három eltérő tulajdonsággal rendelkeznek: gyorsaság, a fegyver ereje, valamint a fegyver tűzgyorsasága. A feladat roppant egyszerű: minden egyes szinten meg kell keresni a következő szintre vezető átjárót, amelyeket aranyszínű örvények jelképeznek. Minden szint ("torony") egy-egy önálló labirintus, amelynek termeit kapuk kötik össze. Egyes kapukat kinyithatunk úgy, hogy csak simán nekikballagunk, másokhoz bronz-, ezüst-, arany-, vagy álkulcs szükséges. Egyes ajtókról azt az információt kapjuk, hogy csak bizonyos távolságból nyithatók, ezeket a labirintus egy más részén levő csapóajtóra rásétálva tárhatjuk fel. Arra nagyon vigyáztak a készítők, hogy minden egyes szinten a lehető legnagyobb részt be kelljen járni a továbbjutáshoz. Mivel már a kez-dőszintek is igen méretesek, nem ártott volna egy automap, ennek hiányában viszont a kedves játékos vagy megtanul bennük tájékozódni, vagy elveszik, mint az aranyóra.

A tornyokban népes populáció is éldegél különféle szörnyekből, akik nem rajonganak a látogatókért. Összesen 20 kisebb szörnytípussal találkozhatunk, akik egyrészt vidáman hozzánk sietve próbálják meg csökkenteni az energiánkat, néhányuk pedig még súlyos tárgyakat is hajigál felénk. Őket természetesen halomra fogjuk lőni némi pont fejében, bár a lövöldözésre azért nem árt vigyázni, mert egyes felvehető tárgyakat (ládák, varázsitalok, stb.) szintén szétlőhetünk, amely pocsékolástól karakterünk roppant szomorú lesz. Egyes termekben adott számú szörnyecske van, másokban viszont akad fészkük is, ahonnan addig folyamatosan újak bújnak elő, amíg szét nem lőjük. Ez már csak azért is egészséges, mert nemritkán egy-egy kulcsot zsákmányolhatunk belőlük. Különösen viccesek a szörnyek közül azok a villámgyors fickók, akikből egy-egy szinten csak egy darab van, viszont amíg fejbe nem kólintjuk őket, rendszeresen kirabolnak bennünket.

A szörnyeken kívül egy rakás felvehető tárgy is akad a termekben, amelyek kellemes dolgokat jelentenek. Tárgyakat találhatunk csak simán elszórva, az aranykulcsokkal nyitható ládákban és fészkekben elrejtve. A legközönségesebbek a pénzhalmok és brossok, amelyek csak pontszámot jelentenek, a többi pedig valamilyen tulajdonságunkat turbózza.

Gyógyitalok: Ezekkel az elvesztegetett energiánkat tölthetjük vissza. A kék lötty 100, a zöld 300, a piros pedig 500 pontnyi energiát tölt.

Fegyverek: A kardokkal és pajzsokkal a fegyvereink szintjét növelhetjük. Az előbbiek a lövéseink erejét fokozzák (pl. dupla lövés), míg az utóbbiak a páncélunkat növelik.

Varázslatok: Minden karakterünk varázslatokat tanulhat a tekercsek felszedegetésével. A varázslatot ellőve egy kék energianyaláb indul el a fickónktól, és azt az igen kellemes hatást eredményezi, hogy az adott képernyőn gyáva patkánnyá változtatja az összes kis szörnyet, akik ijedten menekülnek, és pár másodperc múlva el is pusztulnak. Néhány kapu mögött igen népes sereglet vár bennünket, és ilyen helyeken akár 40-50 szörnyet is kinyírhatunk egy varázslattal. Mivel kevés van belőlük, érdemes a varázslatokat a méretesebb rosszcsontokra tartalékolni.

Turbók: A játékban nyolc különböző power-up található, amit felvéve rövid ideig valamilyen spéci bónuszt kapunk. Az ördög álarcát viselve például nem felénk sietnek a szörnyek, hanem ellenkezőleg; ha "védve vagyunk a naptól", tűzkör képződik figuránk körül, amely elemészti a hozzá érő szörnyeket; a hírnök cipőjét viselve pedig kiderül, hogy ez a hírnök nyúl lehetett.

A termekben találunk még arany színű körökkel jelölt teleportokat, amelyek átdobnak egy eddig megközelíthetetlen részre vagy titkos termekbe juthatunk velük, amik tele vannak gyógyító italokkal, kulcsokkal és hasonló nyalánkságokkal.

Küldetés módban játszva minden ötödik szint után egy-egy bónuszpálya következik. Vagy inkább mánusz, mert ezeken mindig valami benga nagy szörny vár bennünket, akit igen nehéz lesz lecsapkodni, ő viszont már csak méreteinél fogva is könnyen sarokba szoríthat és vidám vacsorát csaphat csekélységünkből. Lévén 40 szint, ez összesen 8 főellenséget jelent. Külön galádság a programtól, hogy a szintek között átlépve megszűnik a turbók hatása, így maximum csak úgy tudunk ezekre felkészülni, hogy teleportálás előtt maximumra töltjük életerőnket, valamint ezekre tartalékoljuk a varázslatokat.

Igaz, hogy a Get Medievalhoz nem szükséges különösebb szürkeállomány, mindenesetre elég jól el lehet szórakozni vele két Civilization-parti között. A 2D-grafika nem nagy varázslat (bár többet nem is nagyon lehetett volna kihozni belőle), két dolog viszont figyelemreméltó: hálózati vagy netes multiplayeren kívül egy gépen akár négy játékos is nyomhatja az ipart kooperatív módban; továbbá a játék teljes mértékben magyar nyelvű.



Mindig is utáltam a pókokat. Ez a dög meg ráadásul megette a lovaglánykámat!



Ahova lépek, ott fű nem terem



Cucchegyek vannak itt kérem!

Get Medieval

FEJLESZTŐ: Monolith
KIADÓ: Monolith/Topware
WEBSITE: www.getmedieval.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P133
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Egy régmúlt stílus kései reinkarnációja, sajátos magyar beszólásokkal

végítélet

78%

Rage of Mages

Morcos mágusok

Van új a nap alatt! – hangzik klasszikus közhelyünk, amelyet már legalább annyiszor sütöttünk el, mint mondjuk az ellenkezőjét. Az orosz illetőségű Buka Entertainment ugyanis a Rage of Magesben valami egészen kellemes dologgal próbálkozott meg: összeötvözni a Command&Conquer-stílusú real time stratégiákat a hagyományos RPG-kkel. Első hangzásra rémes turmixnak hangzik, de legyen szabad előre bocsájtani, hogy egész jó kis játék sült ki belőle.

A történet Uimor szigetén játszódik, ahol a játékos kábé azt a feladatot fogja előadni, mint mondjuk a NATO békefenntartó erői: jóságosan segít a bajba jutottakon (tekintet nélkül a bajba jutottak veszteségeire), és mellesleg péppé ver mindenkit, aki meg meri támadni dicső csapatát. A történet egy igen kellemes minőségű videoval kezdődik, amelyekből a későbbiekben sem lesz hiány.

Az intro után következik a nehézségi szint beállítása (a könnyű is épp elég nehéz egy kezdőnek) és a főszereplő osztályának kiválasztása: ez lehet harcos és mágus, azon belül férfi és nő. Ezt mondjuk nem nevezném a bőség zavarának, az viszont dicséretes, hogy az ezután következő karakterlapon a jó öreg klasszikus RPG-k stílusában elosztogathatjuk a pontokat a főbb testi tulajdonságok között, úgymint: testi erő, fürgeség, ész és lelkierő. Harcosoknál emellett az öt fegyvertípusból (kard, fejsze, buzogány, lándzsa, íj) választhatunk egy fegyvertípusban való jártasságot, míg mágusoknál az öt alapvető természeti elembe sorolt varázslatok közül egy ismeretet. E két főbb csoport beállításai meg is adják még a karakter egyéb fontosabb tulajdonságait: az egészséget és a manát (utóbbi csak varázslóknál), a sebzést, a támadást, a védekezést, és a bekapott találatok elnyelésének képességét. A játék folyamán természetesen ezek a tulajdonságok folyamatosan fejlődni fognak, ahogy karaktereink használják őket, de természetesen mód lesz tanulással, illetve a vásárlás és hullarablás útján beszerzett cuccok karakterünkre aggatásával is fejleszteni őket. Kezdésnek természetesen elég gagyi karakterrel rendelkezünk, tehát melegen ajánlott egy harcos választása, azon megfontolásból, hogy ő legalább kezdetben meg tudja védeni magát. A kezdetben választott karakter a kulcsszereplő, és ha valamelyik küldetés folyamán elhalálozna, akkor a küldetés véget ér. A későbbiekben további állandó karakterek is csatlakoznak a csapathoz, az ő haláluk szintén a küldetés végét jelzi. A gutaütések elkerülése végett a szerzők igen jószívűen oldották meg ezt a kérdést: van autosave, tehát a bukott küldetés elejéről azonnal újraindítható, továbbá a küldetésen belül is akármikor lehet állást menteni.

Az első két küldetés egyfajta gyakorlás, amelyben roppant hasznos dolgokat fogunk tanulni. Aki játszott már C&C-klónnal, annak semmi újdonságot nem fog jelenteni az irányítás: kijelölhetünk egy adott karaktert, négyzet rajzolásával egy csapatot, az aktív csapatokat pedig eltárolhatjuk, és egy gombnyomással ismét aktiválhatjuk őket. A jobb felső sarokban látjuk a miniatűr térképet: a fel nem derített részeket méla sötétség takarja, a már bejárt, de látótávolságon kívül levőket pedig a "háború köde". Általában minden küldetésre jellemző, hogy pont az ellenkező sarokba kell eljutni, mint ahonnan indultunk. A térkép alatt találjuk az aktív egységek aktuális parancsát (mozgás, támadás, védekezés, meghátrálás, stb.), alatta pedig az aktuális karakter infoi között kapcsolgathatunk. Egyrészt harci díszben látjuk a rajta levő cuccokkal, másrészt átválthatunk a karakterlapjára. Az alsó részen megnyithatjuk a leltárt, amelyben a nálunk levő tárgyakra kattintva ráadhatjuk a karakterre (nyilván mindig a legdögösebbeket), illetve varázslóknál megnyithatjuk a varázslatok listáját.

Az első hasznos dolog, amit a gyakorló küldetésben tanulhatunk, hogy mindig vegyük magunkhoz a földön levő batyukat, amelyekben pénz illetve felszerelési tárgyak vannak. Figuráink nyugodtan hurcolhatnak magukkal 30 buzogányt és 40 nyilat – nem túl logikus, de a hátizsák feneketlen, és a zsákmányt jó pénzért el lehet majd adni. Ha rossz napunk van, akkor a zsák csapda is lehet, és mondjuk egy roppant morcos troll kezd el hajkurászni bennünket. A második tanulság az erdőben következik: nem kell mindenkit megtámadni, mert lehet, hogy csak magunkkal tolunk ki: ellenséges karakter az, ami láttunkra azonnal felénk szalad (ez a két fickó mondjuk éppen így tesz), viszont a békésen bámészkodókat nem érdemes megtámadni. Egyrészt lehet, hogy bevehetjük a csapatba őket, másrészt meg nem kizárt, hogy olyan lavinát zúdítunk a nyakunkba, hogy még. A mocsár közepén egy eltévedt boszorkányt találunk, akit haza kell kísérnünk a kedves papájához, a jobb felső részen levő faluba. Ilyen kísérő feladat lesz még egy pár – ha a kísérendő személy meghal, akkor buktuk is a küldetést. Hősünk tehát lehetőleg elöl haladjon, ahol szépen lecsapkodhatja a denevéreket és a farkasokat. A papa nagyon fog örülni a lánykának, és itt egy újabb tanulság következik: a Victory választásával befejezhetjük ezt a küldetést, de érdemes minden pályát teljesen felderíteni (itt a bal felső sarokban találunk még egy elég jó karpáncélt). A második gyakorló küldetésben Plagat városába kell kísérnünk egy kereskedőt és kíséretét. Ennek a tanulsága az, hogy ugyan a bal felső sarokból a jobb alsóba kell eljutnunk, és két pont között ugyan a legrövidebb út az egyenes – de nem a legbiztonságosabb. Az utat rablók állták el, és ha nem kelet felé kerülve sétálunk a célba, akkor le leszünk mészárolva. Ez jellemző a többi küldetésre is: ha eleve olyan figurával kerülünk szembe, aki sokkal erősebb nálunk, jobb kerülni egyet – valahol a pályán megvan a megoldás. Példa: az egyik küldetésben a rettenetes emberevő teknőst kell eliminálnunk. Ez csapatunknak nem nagyon fog menni, mert olyan gázokat fúj, amelyek 2-3 kör alatt leverik az egész brigádot. Megoldás: az erdőben lakó ogre beáll a csapatba, mi kicsalogatjuk, ő pedig agyonveri. A faj egyébként nem mindig barátságos: egy másik küldetésben pont az ogrekat kell megrendszabályoznunk.

A városba érve kezdődik a tulajdonképpeni játék. Itt három épület van: a kocsma, az iskola és a shop. A játék fő 25 küldetését ezekben kaphatjuk meg. A kocsmában felbérelhetünk különféle létszámú csapatokat a következő küldetésre (néhányan végleg be is állnak hozzánk), az iskolában pedig a harcosok és a varázslók skilljeit tréningezhetjük. A shopban adhatjuk/vehetjük a különböző holmikat (fegyverek, páncélok, mágikus tárgyak, varázslatok), bár az disznóság, hogy dupla annyi pénzért veszünk, mint amennyiért eladunk.

Kicsit gyorsan végigrobogtunk ezen az ismertetőn, pedig nagyon dögös kis "real time RPG" a Rage of Mages. Leszámítva a videókat, a grafika ugyan nem túl látványos (de ide elég), viszont hangulatos a zene, és nagyszerűek a küldetések, mert mindegyik csak egyedi taktika alapján megnyerhető. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a magyarítás ez esetben csak magyar nyelvű kézikönyvet jelent, nem tökéletesen magyar nyelvű játékot is, mint a Get Medievalban vagy a Shogoban.

CoVboy


A rettenetes emberevő teknős péppé ver minket is


Az orkoknak erre a sok cuccra már nincs szükségük. Nyugodjanak békében


Alacsonyan repülnek a sárkányok, nyilván eső lesz

Rage of Mages

FEJLESZTŐ: Buka Entertainment
KIADÓ: Monolith/Topware
WEBSITE: www.lith.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P100, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

A sajátos elképzelésből egész frankó kis játék kerekedett

végítélet

88%

A GYILKO

UNREAL TORNAMENT

Van egy olyan érzésem, hogy ez az év a multiplayeres FPS játékok jegyében fog eltelni. A már megjelent játékokhoz sorra jönnek a kiegészítők, új pályák, skinek, s jókora listát lehetne összeállítani a megjelenésre váró nevekből is. Mostani gyűjteményünkbe három olyan kiegészítő került, melyek már megjelent játékokon alapulnak. Az


Hopp, testvér, azt hiszem a rosszabbik végén vagy!

Unreal: Tournament az eredeti Unreal multiplayeres hiányosságait hivatott pótolni.

Akik nyomon követik a FPS-eket, azoknál talán jelentős állomást jelentett az Unreal. Lassan egy éve, hogy megjelent, s megjelenésekor rögvest mint potenciális Quake-killert méregették. Hogy grafikájában felülmúlja a Quake 2-t, az számomra sose volt vita tárgya, elképesztő a 16 vagy 32 bit színmélységű textúrák használata, a "verhetetlen" folyadék és tűz effektek. Ám egy Quake killernek az ereje nemcsak a külsőségekben rejlik, hanem a hálózati kódban is. Az pedig igencsak gyengécskére sikeredett, interneten gyakorlatilag játszhatatlan volt. Ez meg is látszik, ha valaki szervereket akar keresni hozzá – itthon fix Unreal szerverről nem tudok, ám Quake szervert találni a pillanat műve.

Az Unreal: Tournament kizárólag a háló és botjátékra épít. A motor verziószáma felkúszott 2.21-ig, a menük kezelőfelülete kicsit változott (amolyan Windows beütésre), bekerült 35 új aréna, néhány új multiplayer mod, új figurák, skinek, új fegyverek és a botok átestek egy A-IQ tanfolyamon is.

Kétségtelenül a legérdekesebb újdonság a három újdonsült mod, azaz csapatjátékforma. Ezek közül az egyik a Capture the flag, mely a régről ismert csapatjáték, (sajnos a három személyes CTF-et kihagyták). Ám van két eredeti mod, melyekkel még nem találkoztam. Az Assaultban két csapatba oszlanak a játékosok, egyik lesz a védő, másik a támadó. A támadók feladata bevenni a védők bázisát, s ott megsemmisíteni egy vagy több célpontot. Ezek a célpontok a legkülönfélébbek lehetnek túszszabadítástól kezdve vonateltérítésen át terminálok megsemmisítéséig. A feladatra előre meghatározott idő van, s ha ez lejár, vagy a támadók teljesítették a feladatot, a játék véget ér és szerepcsere után folytatódik.

A Dominationben két vagy több csapat játszik, a célja a stratégiai pontok elfoglalása. Ilyen több is van a pályán, s akkor tartozik a fennhatóságunk alá, ha legalább négy másodpercig rajta tartózkodunk. Ha épp elhódítottuk valakitől, akkor nyolc másodpercig kell rajta maradni. Ha sok ideig üresen hagyjuk a helyet, státusza átváltozik semlegessé.

Fegyverből is akad három újdonság: a Translocator egy igazi unikum, még hasonlót se láttam FPS-ben. Ez egy mozgó teleport, mely két részből áll: a célmodulból és a kezelőmodulból. Először a célmodult el kell dobni valahová, ahová a későbbiekben teleportálni akarunk. A nálunk lévő modult aktiválva bármikor teleportálhatunk. A kütyü nem csak menekülésre szolgál, hanem jó móka vele elteni láb alól az ellent. Igaz ez nem könnyű, de ha valakire ráteleportálunk, akkor az "telefrag", azaz gyors halál. Persze fordítva is elsülhet a dolog, ha a célmodulnál vár ránk valaki. Aki arra gondol, hogy CTF-nél remekül ki lehet használni ezt a cuccot, azt le kell hűtenem azzal, hogy teleportáláskor a zászlót eldobjuk.

A Redeemer egy lassú, de erős rakétavető, melyet becsapódáskor irtózatos lökéshullám követ. Másodlagos funkciója remek móka, ugyanis ekkor mi irányítjuk a rakétát. Egyedüli hátránya, hogy amíg mi a rakétát irányítjuk, emberünknek könnyen baja eshet.

A Pulse blaster zöld energiagömböket szór, másodlagos funkcióként irtózatos sebességgel.

Impact hammer – már a név is hordoz valami hűvös kegyetlenséget, mely egy hidraulikus gőzkalapács képében jelenik meg monitorunkon. Közelharci fegyver, melyet eredetileg a vájárok használtak, de most az Unreal: Tournament játékosai kipróbálhatják egymáson is.

Aki sokat szeretne gyűrni, vagy ritkán játszik neten, azokra is gondoltak a készítők. Bár már az eredeti Unrealben is voltak botok, de most továbbfejlesztették őket, minden játékformát ismernek, borzasztó okosak lettek. Tényleg élvezetes velük a játék, a meccsek alatt folyamatosan szól valami ütemes zene, s a botok hangosan kommunikálnak egymással és velünk. Nagyon részletesen konfigurálhatóak, a kinézettől kezdve a harcmodorig szinte minden állítható.

A grafikus driverek terén is jelentős változás történt, támogatja a D3D-t, van külön S3-as kártyákhoz drivere, és egy új OpenGL kód is került bele. Persze a játék ettől függetlenül erőművet követel, hiába alkalmas már a netes játékra még mindig elkél egy PII-es 64 rammal és valami korrekt gyorsító kártyával, hogy akadozásmentes legyen a játék.

Én megértem, hogy a GT próbálkozik meghatározóvá válni a netes FPS-ek körében, de részemről maradok a Quake-nél, ha kikapcsolódásként egy kis DM-re vagy CTF-re fáj a fogam. Ha Unreal, akkor inkább várom a II. részét.

Unreal Tournament

FEJLESZTŐ: Epic
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.gtgames.com
MEGJELENÉS: május

Ketyere

Minimum: P200, 32 MB RAM (+Unreal)
Ajánlott: P-II, 64 MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Ha mindez esetleg az eredetiben is benne lett volna, már mindjárt jobban festett volna

végítélet

75%

BLOOD

Ez a játék nem a multiplayer jegyében született, sokkal inkább a történet továbbdolgozása vezette a készítőket. Persze megtalálhatóak multiplayeres pályák is és új modok a játékban, de ezek nem számottevőek. A "sztoris" rész közvetlen a Blood2: The Chosen vége után játszódik. Caleb, Ophelia, Ishamel és Gabriella miután legyőzték Gideont a ősök földjén üldögélnek a tűz körül, valami poligon kaját sütögetnek, s egymás történeteivel szórakoztatják egymást. Ezek a történetek aztán megelevenednek a képernyőnkön, s ezek alkotják a Nightmare pályáit. Például megtudhatjuk (pontosabban: lejátszhatjuk), hogy mielőtt Ophelia a szektához állt, megsemmisítette a múltjára emlékeztető fotóalbumot. Ennek a küldetésnek kicsit Resident Evil-beütése van, egy kúriában kell felkutatni az albumot. Megismerkedhetünk Ishmael történetével is, aki egy cirkuszból szökött el, hogy beállhasson a szekta kötelékébe. Szóval a történetek nem hazudtolják meg a Blood2-t, bonyolultságukból és szellemességükből mit sem vesztettek. Aki épp FPS elvonási tünetekkel küzd, s anno szerette a Blood2-t, annak véresen ajánlom.

Azért történtek pozitív változások is, például ez engine verziószáma jócskán feljebb kúszott, s ez meglátszik a töltési időn. Grafikus hibák elég sűrűn előfordulnak, ám a térképkészítők úgy látszik hallgattak a kritikákra, s megpróbáltak szakítani a kis zegzugos pályákkal. Az első pálya rögtön egy hatalmas nyílt téri, oly nagy, hogy egy mezei Pentiumon nagyon megszenved a motor a mozgatással, s egyszámjegyűvé lassul a framerate. Egészben véve sajnos még mindig sötét, zord, zegzugos pályák dominálnak.

Ellenségek terén a régi ismerősök fogadnak szinte mindenhol (főleg a zombi bácsi), de egy-két jelentéktelen új szörny is került a repertoárba. Fegyverek terén hasonló a helyzet, három új meg-

A Resident Evilből átigazolt a teljes statisztéria



S HÁRMAS

: NIGHTMARES

Lara tudná, mit tegyen...



nevezhetetlen varázseffektet produkáló szupervalami került a fegyvertárunkba. A hangok terén azonban jelentős előrelépést tettek: akiknek van SBLive! vagy A3D-t támogató hangkártyája és négy hangszórója az immár 3D-ben hallhatja a hangokat, a környezetnek megfelelő torzulással.

A fejlesztők gondoltak a hálójátékosokra is, beszereltek egy CTF modot a játékba 4 térképpel. Amikor megnéztem ezeket a térképeket, s felidéztem magamban a készülő Q3A térképeit vagy a Quake2 CTF térképeit, hamar úgy döntöttem, hogy jobb nem erőltetni. Zavaros pályák, hosszú folyosókkal, jellegtelen pályarészek, egy kezemen meg tudom számolni hányféle textúrát használtak fel egy-egy CTF pályához. Egyszóval kiábrándító. A DM (a játékban Bloodbath) és a teamgame nem változott semmit, új térképek se kerültek a játékba. Ám bekerült egy új mod, ami annyira blőd, hogy már jó. Méghozzá a foci-mod, amiben a két csapat egy focipályán méri össze az erejét. Cél a labda kapuba juttatása, de sokszor elcsábul az ember, s az ellenfélre fogja a shotgunt... Csak két pálya van ehhez a modhoz, de érdemes kipróbálni. (Egyébként az ötlet nem teljesen eredeti, hisz a Quake2-höz készült Kick! mod is lényegében ugyanez.). A hálójáték konfigurálása egyébként páratlanul felhasználó barát, minden fontos dolog paraméterezhető, egyedül a botok hiányoznak belőle.
Akinek már megvan a Blood2, s kedvelte, az feltétlenül szerezze be. Akinek még nincs Blood2-je, az előbb arra legyen szert, mert a Nightmares csak úgy hajlandó települni, ha az eredeti már fent van a gépen – bár egy kis trükkel ez is kivédhető, valójában egy teljes Blood2 rejlik a Nightmares csomagban.

Blood II: Nightmares
FEJLESZTŐ: Monolith
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.lith.com
MEGJELENÉS: megjelent
Ketyere
Minimum: P166, 32MB RAM (+Blood II)
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet
Külcsín/belbecs
Látványosság ■■■■■■□□□□
Játszhatóság ■■■■■■■■■□
Szavatosság ■■■■■■■□□□
Zenebona ■■■■■■■□□□
Summa summarum
Pont olyan, mint az eredeti program: csak önmagához viszonyítva élvezhető
végítélet
72%

WAGES OF SIN

Blade napjai többnyire unalmasan telnek, amióta leleplezte a SINTEK sátáni ténykedését, s megszabadult Elexistől és a mutánsoktól. Épp egy autós üldözés közben kapja lencsevégre az intro, amikor JC valami érdekeset mond a rádióba: 3 halott egy építkezésen, s – állítólag – az elkövetők mutánsok voltak. Itt csöppenünk bele a játékba, első helyszín az építkezés, ami túl közel van a csatornákban és régi metróvonalakban még mindig élő mutánsokhoz. Erről még nem tudnak semmit Blade-ék, de valakinek komoly érdeke, hogy a mutánsok tovább éljenek. Akciójátékhoz nem is kell bonyolultabb történet, a hangsúly a kisebb feladatokon, helyszíneken , grafikán és a hangokon van. A grafika maradt a régi, ám a hangok terén a program támogatja a 3D-s hangkártyákat, s ezzel valami egészen különlegeset nyújt. Négy hangszóróval tökéletes a térhatás, a hangképzés pedig környezetfüggő, azaz máshogy hallatszik a lövés a csatornában, mint a szabad ég alatt. Hatalmasat dob a játékon.

A megfontolt játékos lesből támad



A helyszínek kellően változatosak, bár az elején kicsit sokat kell szűk, sötét alagutakban mászkálni, de mégis sikerült elég változatossá tenni játékmenetet. Valószínű ez annak köszönhető, hogy van hangulata a pályáknak, és sokszor találkozunk eredeti feladatokkal.

Új fegyverek is akadnak, ilyen például az energia nyíl, mely változtatható erősségű nyalábokat lő ki. Érdekes darab a Concussion gun, mely leginkább a Quake2 Chaos modjában fellelhető fújó géphez hasonlít: igaz ez nem levegőt, hanem alacsony frekvenciájú hangot bocsát ki, mely a közelünkben lévő rakétákat, gránátokat és természetesen élőlényeket löki el. Kedves darab a lángszóró – melyhez nem kell kommentár – és a stringer pack, mely egy mini rakétaállás, s helyettünk végzi el a piszkos munkát. A DM-esek találkoznak még irányított rakétával, ám amíg irányítják a raksit, a játékosuk védtelen.

A játékban sok sötét pálya van, ezért is vezethették be az elemlámpát és a IR szemüveget. További újdonság a kötél, melyekre felmászhatunk, belenghetünk rajtuk s így új helyekre juthatunk fel. A játékban motor helyett egy kis légpárnás jármű tűnik fel, melyhez külön DM pályákat is készítettek, ahol versenyezhetünk. Természetesen vannak új DM pályák, és két új MOD is: egyikben (lynch mob) egy informátorra vadászik mindenki, aki a játék végéig az is marad. A másik (marked for death) egy fogócska, akit lelő az aktuális informátor, abból lesz az informátor. Aki a CTF-et hiányolja, az a Wages of Sinnel ne próbálkozzon, de a Netről már letölthető a SINCTF. Hogy akad e hozzá magyar server, az kétséges...

Gáspár

"Este van, este van, ki-ki nyugalomba..."



Wages of Sin
FEJLESZTŐ: Ritual
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.activision.com
MEGJELENÉS: megjelent
Ketyere
Minimum: P166, 32MB RAM (+Sin)
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet
Külcsín/belbecs
Látványosság ■■■■■■■■■□
Játszhatóság ■■■■■■■■■□
Szavatosság ■■■■■■■■■□
Zenebona ■■■■■■■■■■
Summa summarum
Dogos baba, legalább olyan jó, mint az eredeti
végítélet
90%

Jimmy White`s 2 CUEBALL

Darts Vader és Snook Skywalker

Boldogult diákkoromban még volt időm eljárni biliárdozni, és ennek következtében rendkívüli érdeklődéssel követtem a EuroSporton közvetített snooker bajnokságokat. Az egyik kedvencem Jimmy White volt. Félelmetes, hogy pár év alatt mennyit változik a világ, én nem járok biliárdozni a haverokkal, Jimmyn pedig megjelent a menedzser design (szépen kigömbölyödött), a nevével fémjelzett program azonban valamit visszahoz a zöld asztal mellett töltött, átsörözött-röhögött éjszakák hangulatából.

FOLYOSÓK, KÉPEK, SZOBÁK

A program valójában nem egy játék, hiszen hat különböző "sportágban" próbálhatjuk ki magunkat. A legfontosabb természetesen a biliárd két legkedveltebb válfaja, a tradicionális snooker és annak amerikanizált változata a pool, de mindkettő mellett megtaláljuk a környezetbe, hangulathoz illő további két játékot. Jimmy White házában a dicsőség csarnokból – ahova eredményeink feljegyzésre kerülnek – indulva, jobbra a XIX. századi angol játékszobába léphetünk, ahol a hatalmas snooker asztal áll, egy dámasztal és egy darts tábla társaságában. Balra lépve viszont Jimmy saját, őrült 50-es évek stílusában berendezett amerikai pool bárjába jutunk, ahol a biliárdasztal mellett mechanikus félkarú rabló és az első elektronikus játékok egyike, egy Dropzone masina található. Ezzel a megoldással az ikonos, szöveges főmenü helyett egy szelet virtuális valóságban választhatjuk ki a játszani kívánt játékot, vagy a talapzatokon álló könyvek segítségével nézhetjük vissza korábbi eredményeinket. Részletes, látványos kidolgozású ez a három szobából álló virtuális világ, híres képek reprodukcióival a falakon, lobogó tűzzel a kandallóban és még hosszasan lehetne sorolni azokat az apróságokat, amik tényleg hangulatot adnak a játéknak, de ha valakinek sürgős a játék megkezdése, akkor ikonok segítségével pár pillanat alatt belevághat. Végtelenül szimpatikus a háttérzene megoldása is, a menü-virtuális séta alatt ugyan kötött zene szól, de mindkét játékszobában szabadon választhatjuk meg, a bárban jukeboxnak, az angol szalonban pedig rádiókészüléknek álcázva találunk CD vezérlőt. Az abszolút szabadságot az adja, hogy nem csak a program CD-jén lévő audiotrack-ek közül válogathatunk, mert a játék elindítása után kivehető a lemez és bármilyen zenei CD-t hallgathatunk. Az ezredvég elvárásainak megfelelően természetesen nem csak a gép ellen játszhatunk, és nem is kötelező egy gép előtt ülnie a két játékosnak, modemen, helyi vagy Internet hálózaton keresztül is összemérhetik ügyességüket, de csak akkor, ha mindketten rendelkeznek a játék CD-jével.



Az előbbi egy kicsit elszállt, de ez most hatvanas lesz!

SNOOKER SZOBA

Hát igen, a klasszikus angol biliárd, akkora asztallal, hogy elég az egyik végéből átnézni a másikba, nemhogy a golyót pontosan eltolni. Két játékmód választható, a trükkös lövés és a snooker. Az utóbbiban, az ellenfelet egy pár fehér kesztyű és a dákó jelképezi, igen szellemesen, sőt néha szemtelenül, mert dobol az asztal szélén, lövésünkre várva, és "mit ád' isten", éppen ott ahova lőni szeretnénk. Sőt a végjátékban néha sátáni kacaj kíséretében eldugja a soron következő golyót valami elérhetetlen helyre, pl.: másik golyó mögé. A játék során szabadon váltogathatunk a 3D és a felülnézet között, ami óriási segítség egy-egy bonyolultabb szituáció áttekintésében, a külön gombbal bekapcsolható nyomvonal jelzőről nem is beszélve. A gondos célzással azonban még korántsem ért véget az állítgatás, ha szükséges adhatunk némi csavarodást a fehér golyónak, attól függően, hogy hova állítjuk a dákó becsapódásának jelét, és az sem mindegy, hogy milyen erővel lőjük meg. Az igazi biliárd mestereknek azonban ott a közvetlen játék lehetősége is, amikor az egér mozgatásával szabályozunk mindent, egyetlen lendületes mozdulattal útjára bocsátva a fehér golyót.



A Láthatalan Ember törött csuklóval és fehér kesztyűben trükkös lövésre készül

A darts szekrényt kinyitva kellemes meglepetésben és némi csalódásban volt egyszerre részem. A megvalósítás önálló játékként is megállná a helyét, az egeres dobás nagyon jól szimulálja a valódi túlhajigálást, a táblán ott maradnak a lyukak, és ha sikerül pont a mezőket elválasztó fémszálat telibe kapni, akkor a földre hull mint nyilunk. A gépi játékos azonban túlságosan szerencsés és ügyes még a leggyengébb fokozatban is, úgy szórja a tripla húszast, mint légiós őrmester a szitkokat, és halálos pontossággal száll ki a 301 végén.

POOL BÁR

A szoba közepén álló hatlyukú asztalon mind 9 golyós, mind 8 golyós poolt játszhatunk, különféle opcionális szabályokat ki és bekapcsolva. Kezelés teljesen megegyezik a snookernél leírtakkal, a néha létfontosságú ugratást itt is csak a direkt lökés módot használva érhetjük el, de azon kívül minden lehetséges lövésforma megoldható a különféle kapcsolók gondos beállításával.

Az időkitöltő, feszültség levezető szerep itt a félkarú rablóra hárul, ami egy igen csinos mechanikus pénznyelőt mintáz, néha megjelenő hold és forgatás lehetőségekkel némileg befolyásolható a szerencsénk, és a gép elég sokszor enged nyerni is. Szintén ebben a teremben találjuk a Dropzone videó játékot, ami "biztosan" száműzi mindenki monitoráról a Half-Life-ot és az Alfa Centaurit. Van benne minden ami egy akciójátékhoz kell, előre-hátra és fel-le mozgás, lövés, bomba vetés és álcázó köpeny, és kilenc ellenfél típus, valamint rusztikusan primitív 16 színű grafika. Ez egyáltalán nem hiba, a játék valóban hűen másolja az eredetit, mai szemmel nézve rettenetes, de megjelenésekor a vágyak és lehetőségek netovábbja volt.

Schuerre

Spent $ 2.50 Won $ 1.75 Balance $ -0.75

Ah! Virtuális milliomos lettem!

Lám, a dáma máma nem megy

A dáma asztalnál egyszerű, de annál szórakoztató táblás játék vár, éppen jó arra, hogy egy vereség bosszúságáról, vagy győzelem örömeiről eltereljük a figyelmünket, mielőtt újabb meccsbe kezdenénk.

Jimmy White's 2 Cueball

FEJLESZTŐ: Archer Maclean
KIADÓ: Virgin
WEBSITE: www.vie.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166MMX, 32MB RAM
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: soros, modem LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Nagyon szép, jól kezelhető, csak kicsit "csalafinta" némely játékban

végítélet

85%

DARK SIDE OF THE MOON

A múltkori számban ott hagytuk abba, hogy sajnálatos módon megváltunk a kiváló Oliver Whistler detektívtől (akit csak akkor ölnek meg, ha előbb a bejáratnál mindkét zsilip ajtaját lezártuk). Az ezután kezdődő kis közjátékban a másik szemtanú, azaz a csinos Kit után vetjük magunkat. Ő viszont gyorsabb nálunk: kinyitja a bejáratot, majd rejtélyes módon eltűnik a külső folyosón. Közben a biztonsági riadó felverte az egész bázist is, és a monitorokon látjuk, amint a zord O'Keale és Grice főnök a két bejárat felé trappol, közben rádiózgatnak (érdemes megfigyelni, hogy Grice hogy letolja a beosztottját, amikor nyílt adásban valami olyasmit kérdez, amit nem kellett volna). Lehetőleg ne menjünk ki beszélgetni egyikkel sem, sőt, sokkal inkább zárjuk vissza a kapukat, ugyanis elég egyértelmű, hogy kit fognak gyanúsítani Whistler legyilkolásával, ha bejönnek. Mivel ezzel nemcsak őket zárjuk ki, hanem magunkat is be, ideje tenni valamit a kijutás érdekében.

Az egyik beugróban egy nagy irányítópultot látunk, amelynek fedőlemezét félrecsúsztatva egy működési sémát látunk. Innen irányítják a kitermelt ásványok útját a csilléken a különböző feldolgozási folyamatokig, és mellesleg erre vezet a menekülés egyetlen útja is. Az ásványokkal igen kellemetlen dolgok történik errefelé: összezúzzák, elégetik, feldarabolják őket, és csupa olyan dolog, ami a mi egészségünkre meglehetősen ártalmas – a legnyugisabbnak még a szemétlerakó látszik. A kapcsolók nyomkodásával kössük össze a zöld vonallal az irányító pult pozícióját vele (ld. az ábrát) majd a balra levő ajtót nyissuk ki az övvel együtt felvett kulccsal. Fontos: mivel az utat kénytelenek vagyunk átvezetni ott, ahol a csilléket felborítják, beszállás előtt viseljük az antigravitációs övet, különben kihullunk a kocsiból és game over.

Hosszú és idegtépő utazás után landolunk egy nagy halom szemét közepén. Itt a terem két sarkában találunk két ásványt (süllyesszük őket a hátizsákba), majd sétáljunk ki a biztonsági kerítésen. Ez persze nem olyan egyszerű dolog. A zsilipszerűen működő kerítés túloldalán a biztonsági rendszer kéri a kilépéshez a bányászati jogok igazolását, az ID kártyát, valamint a hozzáférési engedélyt (azaz a nyakláncot). Rakosgassuk mindegyiket a mikrofon alá, és itt nem árt menteni egyet, mert miután a géphang megköszönte az igazolványainkat, és mi szép nyugodtan kinyitjuk a kerítést, azonnal kitör a riadó – időközben ugyanis gyilkosság miatt körözési parancsot adtak ki ellenünk. Hamarosan megint beáll a szomorú game over. Mielőtt a kapu visszazáródna, gyorsan szaladjunk át rajta, és a szemközti falon levő zöld gombot megnyomva kijutunk a veszélyes zónából.

A szomszédban ismét találkozunk Londie-val, a fiatal cepheid sráccal. Helyes gyerek, ő nem hiszi el, hogy mi bárkit is képesek volnánk megölni. Mivel viszont a körözés miatt kicsit körülményessé vált a szinteken belüli mozgás, a kezünkbe nyom egy narancssárga színű követ, egy ithacát. Az ithaca egy puha ásvány, amely átalakítja a "fényfolyókon" áradó energiát, és igencsak megkönnyíti a helyi közlekedést: mi is "áradhatunk" rajta, mert ha ettünk ilyet, akkor láthatjuk a dimenziókapuk helyét. (Londie azt is megmondja, hogy hol van az egyik bejárata.) Működését már láttuk folyamatban, amikor hirtelen eltűnt a semmiben Jake bácsi halálának színhelyén, a használata pedig roppant egyszerű: meg kell enni, azaz a bal oldalon levő figurán a fejünkre kell húzni.

Miután Londie eltűnt, forduljunk jobbra, ahol a folyosó végén néhány zöld hordót találunk. Az egyiket félretolva egy világoskék színű ásványra bukkanunk. Az innen balra levő helyszínen egy rakás ócskavas hever. Illetve hever itt mindenfelé, de itt egy hosszúkás darabot fel is tudunk venni belőlük. Továbbhaladva a kerengőn egy fali telefonra bukkanunk. Pénzéhesebb játékosok itt egy újfajta felhasználási módjával ismerkedhetnek meg: miután behelyeztük a hitelkártyát és az ID-t, az Open gomb megnyomása után a Senddel elküldhetik az ásványaikat a bárba (az ithacát ne!), ahol Hunter majd túlad rajta, és a jövedelmet folyamatosan utalgatja. Ez a későbbiekben is állandó pénzbevételi forrásul szolgál majd mindazoknak, akik nem nyertek elég pénzt blackjacken.

CSITT!
GET MEDIEVAL

Az első 3-4 szint még csak hagyján, de azután úgy bekeményít ez a frankó kis Gauntlet-klón, hogy mindenképpen szükség lesz az alábbi csalásokra:

- MPKFA – isten mód engedélyezése
- MPBODYGUARD – nincs sérülés
- MPHIGHLANDER – 99 élet
- MPSHOES – 99 lélek
- MPTHEWOLF – ugrás a következő szintre
- MPBADMOJO – ugrás az előző szintre
- MPBRINGTHEGIMP – ugrás a szinthez tartozó főellenség pályájára
- MPPETROL – maximum egészség
- MPARMORALL – maximum páncél
- MPGLOVEBOX – maximális fegyver
- MPIGNITION – Kulcsok
- MPTURBOCHARGER – varázslatok
- MPIRONPOCKETS – nem lop tőlünk a tolvaj
- MPBANDAID – sérthetetlenség
- MPPOS – koordináták szerinti helyzet
- MPFPS – framrate

CSITT!

COLIN MCCRAE RALLY

OPENROADS – az összes pálya engedélyezése
SHOEBOXES – az összes autó engedélyezése
TROLLEY – négykerék kormányzás
FORKLIFT – hátsó kerék kormányzás
MOREOOMPH – turbó
PEASOUPER – Köd

CSITT!

TOCA2

Az alábbi csalásokat névként kell megadnunk, aktiválódását a "Cheat mode enabled" bemondása jelzi.

DOUBLE – az összes pálya engedélyezése
CARTASTIC – az összes autó engedélyezése
GIRDLE – véletlenszerű pályák
TOPDOWN – 2D felülnézeti megjelenés
HANGOVER – elmosódott horizont
TIMEOUT – teljes bajnoki távok
RUBBER – rugalmas ütközések
MOVIE – mókás ütközések
HIGHJUMP – csökkentett gravitáció
SKINNY – nincs kasztni, csak kerekek
SKATES – turbó mód

CSITT!

BIG GAME HUNTER II

Fenntartva azt az állítást, hogy állatokat lelövöldözni nem nagy mulatság, az alábbi billentyűkombinációk megnyomásával sokkal kőny-nyebbé tehetjük a vadászatot.
Alt+Ctrl+B – boxok engedélyezése
Alt+Ctrl+R – eláll/ elered az eső
Alt+Ctrl+W – eláll/ feltámad a szél
Alt+Ctrl+S – eláll/ elered az hó

A telefonnal szemben levő liften egy felsőbb szintre jutunk. A liftből kilépve jobbra egy újabb hosszúkás vasdarabra bukkanunk, amelyet az imént felvettel összekombinálva egy méretes csípőfogóhoz jutunk, ami errefelé a bányászok ideális szerszáma.

Menjünk vissza a lifttel, majd ott jobbra fordulva sétáljunk a kerengő túlsó végén levő ajtóhoz, amelyen a piros gomb megnyomása után egy folyosóra jutunk, ennek a végén pedig egy újabb lifthez, amellyel a bányaszintről nyíló alszintekre kerülhetünk. Jelenleg az A-szinten tartózkodunk. Liftezzünk lefelé. A B-szinten nyíló folyosón jobbra találjuk a Gilly nevű idős hölgy bányáját (bekopogva lehet is beszélgetni vele), tőle tovább pedig egy igen dühösen vicsorgó "házőrzőt", aminek az a rendeltetése, hogy megegye az erre járó illetéktelenek. Ezen a szinten tehát egyelőre nincs dolgunk, szóval jobb, ha rögtön a C-szintre liftezünk. A lifttől nyíló lejáró végében egy rozsdás öreg ajtó kinyitása után, egy meglehetősen romos állagú szerszámoskamrára bukkanunk, amelyben nyugodtan érezzük otthon magunkat: balra a földön egy sűrített levegő cartridge-et találunk, jobbra a fogason pedig egy ruhát. A ruha felvétele után még előkerül egy bányászlámpa is: ezt a bányászok munka közben a vállon átvetve szokták viselni (egyből rá is tehetjük a figuránkra), bár most még meglehetősen félvállról veszi világítási teendőit, lévén a lámpája össze van törve. A sufnitól jobbra csillogó kőzetet látunk a falban, amelyből a fogó segítségével egy zöldes színű kőzetet csippenthetünk ki. Tovább innen egy létra vezet egy függőleges aknába, amelynek aljában újabb telérre bukkanunk: innen világoskék ásványt lehet kicsippenteni. Mivel a leltárba téve megkettőződik, nyilvánvalóan ugyanolyan típusú, mint amilyet a zöld hordók mögött találtunk. Ha valaki esetleg a járat további részeit is fel óhajtja deríteni, roppant kellemetlen élményben lesz része: megismerkedik a bolygó lakóinak egy új fajtájával, a sziklaparazitákkal. Méreteit tekintve valószínűleg bolygónyi méretű sziklák parazitája lehet, és mellesleg az ismerkedési est egyetlen napirendi pontja is abból áll, hogy jót ebédel belőlünk. Mivel az ebéd-lét pillanatnyilag nem szerepel terveink között, másszunk vissza a létrán, majd liftezzünk vissza az A szintre.

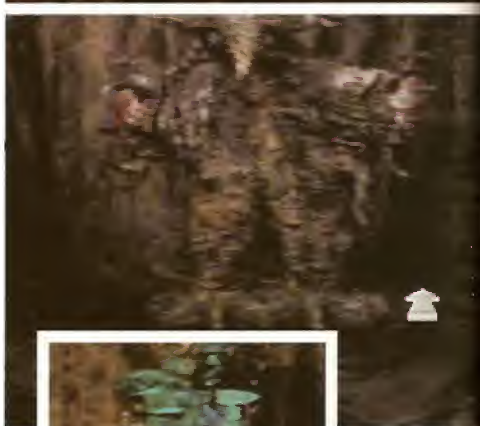
Ha eddig nem tettük volna, a liftből kilépve együk meg az ithacát, amely egy rövid pszichedelikus látomást eredményez, valamint azt, hogy balra fordulva megpillantunk egy dimenziókaput. Áradjunk át rajta... (Áradásunkat mellesleg egy bányász is elképedten figyeli).

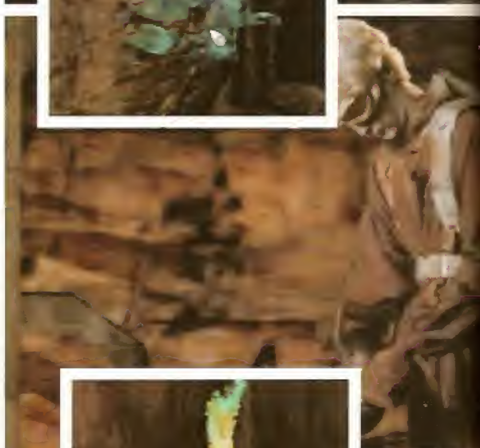
Ismerős helyre kerülünk. Jake bácsi halálának helyszínére, arra a helyre, ahol Londie eltűnt a szemünk elől. Ez ugyebár az adminisztrációs szint legvége, ahol az irodák felé nem mehetünk: a kék színű biztonsági sávnál O'Keal mester élesre töltött fegyverrel várja, hogy halomra lőhessen bennünket. Így tehát más utat választunk: a teleportal szemközti kiugróban egy létrát találunk a falon. Ha felmászunk rajta és megfordulunk, a komplexum egyik középső tartóoszlopát látjuk, élesebb szeműek pedig észreveszik a fejük felett húzódó merevítőkábelt is. Csatoljuk le a derekunkról az antigravitációs övet, és kapcsoljuk rá a drótra. Mivel az lejt, elvileg már csúsznunk kéne – gyakorlatilag viszont meg kell fordulni, és a légpuskával (amit a bárban loptunk a szunyókáló részegtől) a barna oszlopba durrantva meg kell adnunk a kezdő lökést. Miután belibegtünk az oszlophoz, balra fordulva ugorjunk le, ahonnan egy másik kábel vezet a távolba. Öv felkapcsol, megfordul, durrantás a színes lámpás oszlopokba, és az emberi lanovka hamarosan egy szellőzőrácshoz érkezik.

A szellőzőrács zárva van, de alakjából adódóan a zöld biztosíték (a lézerfűrészből) egyben első osztályú csavarhúzó is. Szereljük le, és másszunk be a sötétbe. Az első kereszteződéshez érve forduljunk balra, ahol egy újabb rács állja utunkat, de nem sokáig. Miután leszereltük, behuppanunk Mr. Janous irodájába. Szemben a kék függönyök mögött néhány csiszolt ásvány és palack társaságában egy faliszekrényt találunk, amelyből egy üveg fejfájás csillapítót szólíthatunk magunkhoz. Érdemes megfigyelni a márkáját: Ratmat Extract. Janous igen oktalanul az íróasztalán felejtette az ID-kártyáját. (Sebaj, majd kivált egy másikat.) Az íróasztal mellett egy iratszekrényt találunk, amiben két dosszié található. Az elsőben Grice biztonsági főnök jelentése található kilenc bányász haláláról, akiket elég rendesen összetörtek a támadóik, akikben természetesen a cepheideket gyanítja.. A tetthelyet és az alatta levő szinteket lezárták. A Grice feliratú dosszié még érdekesebb dokumentum: ebben a bányavállalat földi központja adja meg a Janous által kért információkat Grice-ról. Valami különös véletlen folytán az előző szolgálati helyén is a Luna Crystahoz hasonló helyzetben volt: először ott is a biztonsági főnök helyetteseként lépett szolgálatba, mígnem előlépett, mert főnöke különös baleset áldozata lett (amennyiben balesetnek nevezhető, ha valaki megfojtja saját magát – bár különösnek különös). Ott is a helybeli lakosságot gyanúsították az emberek titokzatos haláleseteivel, de miután Grice-t kinevezték vaskézzel tett rendet. Vigyázat, az oldalszám itt csalóka: a 2/2 után még van egy további dokumentum, amelyben Janous veszélyes bűnözőt gyanít Griceban. Természetesen mindent bescannelünk a lézerceruzával a VDAba.

Másszunk vissza a szellőzőcsatornába, majd a kereszteződésnél forduljunk balra a ventilátor felé, ahol némi kacskaringók után újabb szellőzőrács következik, ami a változatosság kedvéért Grice irodájába ve-



















zet. Kezdjük a kutatást az íróasztal középső fiókjában, ahol két papirusz vonja magára a figyelmünket egy jó scannelés erejéig. Az első egy jelentés, amelyben Toni Rich (a űrreptéren található mogorva biztonsági hölgy) jelenti a főnökének, hogy a Hörr-2 nevű kábítószer, aminek a receptjét az utaskísérő az utazási szabályzatban elrejtve próbálta becsempészni, olyan folyadék, amely halálos hatással van a sziklaparazitákra – már amennyiben valaki olyan közel kerül hozzájuk, hogy rájuk önthesse. A receptet az űrállomás komputerében tárolja. A másik fecnin O'Keal jelenti, hogy a főnök utasításai szerint lecserélte az ajtó biztonsági kódját – Janous most már nem juthat be ide. Az íróasztal melletti terminállal egyelőre nem tudunk mit kezdeni (négybetűs kulcsszót kér), a biztonsági kamerák egyikén viszont érdekes dolog zajlik: két biztonsági őr egy tetemet varr éppen zsákba.

Sétáljunk át az őrszobára. Az ajtótól jobbra egy szekrényt találunk, amelyben első pillantásra semmi érdekeset nem lelünk, a második pillantás viszont a jobb oldali ajtószárnyra vetődik, amiről leakaszthatunk egy kulcsot. Az iroda hátsó fertályában egy asztalt látunk a körözött személyek fotóival. Az egyik körözést megszüntették, viszont egy biztonsági a következőket firkantotta rá: "Ez az arc az űrkompon valami MIRU nevű dolog után kérdezősködött. Nem vicces, hogy a főnök is pont ezt választotta kódnak?" Az első íróasztalon levő könyvek között találunk még egy fecnit az adminisztráció kódjával (Janous irodája – 1117), a hátsó íróasztal feletti fogasról pedig leakaszthatjuk a fogda kulcsát. A szemközti oldalon levő fogdában a falon jelentős számú graffiti társaságában egy bilincset is találunk, amelynek zárját a faliszekrény ajtaján talált kulcs nyitja. Ennek per pillanat még nincs különösebb jelentősége, tehát sétáljunk vissza Grice irodájába, a terminálhoz. Forgassuk ki a betűkön a MIRU jelszót, és máris beléphetünk az állomás adatbázisába, ahol ABC-sorrendbe rendezve megtaláljuk a személyi nyilvántartást. A legtöbb adat ugyan olvashatatlan, de minket igazából az érdekel, hogy a frekventáltabb személyeknek a tenyérlenyomatát is megtaláljuk. Aki közben saját szakállára is bóklászott a játékban, az már észrevehette, hogy az űrállomás várótermébõl a biztonsági részlegbe vezető részét időközben egy páncélajtó zárta le, amely tenyérlenyomatra nyílik. Nyilván egy ott dolgozó biztonsági tenyeréről lehet szó, tehát keressük ki az adatbázisból Toni Rich kisasszonyét, scanneljük be, de NE töltsük át a VDA-ba, mert ilyenkor a lézerceruza elveszti a tartalmát.

Sétáljunk ki az ajtón, mert ebből az irányból nyugodtan mászkálhatunk a folyosókon a biztonsági fényekig. Menjünk át a shopba, ahol komolyabb bevásárlásokat fogunk végezni. A próbafülkében levő masinán vásároljunk egy pár Syn-Skin kesztyűt a Survival Outwear menüpontból. Ennek sajátos jellegzetessége, hogy hő hatására különféle bőrmintákat képes szintetizálni. A leltárban tehát adjunk neki egy kis hőt (melegítsük meg a pákával), mire elkezd izzani, és mi letölthetjük rá a lézerceruzából Rich kisasszony tenyerének mintáját.

A bevásárlást a hátul középen elhelyezkedő gépnél folytatjuk. Mindenekelőtt vásárolunk egy "Sziklazsarut" (Mineral Analysis/Rock Cop). Ez egy bányászati segédeszköz, ami megadja a vizsgált kőzet típusát, illetve keménységét. Akár rögtön ki is próbálhatjuk a nálunk levőkön. Vásárlásunk második központi témája a festékszóró pisztoly (Fusion Handheld Generator), amire azért lesz szükség, mert ha egyszer lesz Hörr-2 kábszerünk, mi alkalmasint NEM akarunk olyan szerencsések lenni hogy közel kerüljünk egy sziklaparazitához (a bányánkban történtekből már tudjuk, hogy ez mit jelent). Aki nem szereti a feles fáradalmakat, esetleg vásárolhat egy működő bányászlámpát illetve körtéket is, de ezt később majd Gillytől is kaphatunk.

Vissza a Janous szobája melletti lifthez, amin emelkedjünk a terminál szintjére, és irány a páncélajtó. Ha még rajtunk van, akkor húzzuk le az azbesztkesztyűket, és vegyük fel helyette a Rich kisasszony tenyérlenyomatát hordozó Syn-Skineket, és egy mozdulattal már benn is teremhetünk a biztonsági övezetben. A pultnál előperdülő számítógép képernyőn megjelenik az utazási szabályzat. Kattintsunk az alul látható nevünkre, majd a Mask opció kiválogatja a megfelelő betűket, az Extract pedig sorba rendezi őket, és máris előttünk a Hörr-2 receptje: "Veniris por, Founeme kristályszemcsék, Flatmat folyadék (Janous fejfájás csillapítója), kilences finomságú szintetikus-farönk (azaz a fűrészpor a bögrében)." Aki végigvizsgálgatta a nála levő ásványokat a Sziklazsaruval, az már tudja, hogy a világoskék ásvány a Founeme, de ezt még előtte porítani kell a bányaszinten.

Itt viszont van egy igen rossz hír: a vásárlásból eddigre a biztonsági rendszer észrevette, hogy valahogy bejutottunk az adminisztrációs szintre, így tehát nem tudjuk elérni a folyosók végén található lifteket. Kénytelenek vagyunk tehát úgy távozni, ahogy jöttünk: a szellőzőcsatornán keresztül. A biztonsági iroda kódját megváltoztatták (a 2256 már nem működik), így tehát az egyetlen út Janous irodáján keresztül vezet, mert csak ennek tudjuk a kódját.

Kellemes ténfergést a szellőzőrendszerben, lengedezést a köteleken és utazást a fényfolyókon – a következő számban találkozunk a teleport kijáratánál, és végre megtudjuk mennyit ér Jake bácsi öröksége!

CSITT!

REDLINE

Kicsit elsiettük ennek a nemrég megjelent játéknak a tavalyi tesztelését, mindenesetre az újdonsült játékosoknak jól jöhet hozzá pár kód. Menet közben nyomjuk meg egyszerre a G-O-D billentyűket, hogy begépelhessük a csalásokat:

IMMORTAL – isten mód be
MORTAL – isten mód ki
CAMERA – külső kamera gyalog
ALLAMMO – minden gyalogos fegyver max municióval
TARGETS – célzás a gyalogos fegyverekhez
RADAR – gyalogosan is van radar
CW – az összes fegyver az autóban
CA – az autó összes fegyvere maximális municióval
STONEAGE – az autó helyén egy futó figura
CARFLIP – megtükrözi az autót
CARREVERSE – megfordítja az autót
WHEELSOFF – ki/bekapcsolja az autó kerekeit.

CSITT!

WARZONE 2100

A játék közben nyomjuk meg a T gombot a cheatek begépeléséhez:

HALLO MEIN SCHATZ – következő küldetés
WORK HARDER – az összes aktív kutatás elkészül
DOUBLE UP – Minden egység kétszer olyan erős
GET OFF MY LAND – a földünkön álló ellenséges csapatok elpusztulnak
KILL SELECTED – a kiválasztott csapatok kiirtása
SHOW ME THE POWER – 1000 extra power
TIME TOGGLE – kikapcsolja az órát

Hjaj, de öregek vagyunk! Három számmal írják már az 576 sorozatszámát, amivel azért kevés számítógépes újság dicsekedhet! (Ha a címlapról és a bevezetőből még nem derült volna ki, ez a 100. számunk – én most már mindent elkövettem, aki nem tudja, hogy milyen kellemes kis jubileumunk van, az magára vessen!) Az utóbbi levelekből azért kiderült, hogy nemcsak én követem nyomon ezeket a számokat, hanem számos olvasónk is, akik érdeklődtek, hogy tervezünk-e valami meglepetést a jeles alkalomra. Hogyne terveznénk! Áprilistól leértékeltük a legtöbb régebbi számunkat 100 Ft-ra! Igen stílszerű nemde? (A megrendeléssel kéretik sietni, mert lehet, hogy a következő számtól már minden százegy Ft lesz, és az 100 példány esetén már 100 Ft veszteség a késlekedőknek!). Én ezt virágos (100*szép) jókedvemben még annyiban gondoltam megfejelni, hogy esetleg megemeljük 100 Ft-tal az újság árát, de aztán nyugton maradtam. 100 szónak is egy a vége: a jövőben az ide címzett leveleket kéretik a szokásos "Csá Tehénpásztor!" megszólítás helyett "Tisztelt 100ados úr!" kitételre kezdeni. Ezzel át is térhetnénk a levelekre. A jubileumot én egy nagyszabású e-maillel ünnepeltem, amit az alábbiakban teljes terjedelmében meg is osztanék a tisztelt egybegyűltekkel:

Szia CoVboy!
Egy százasba, hogy ezt nem rakod be a csevegőbe!
Mató Kornél

Ennyi. Valóban ünnepi levél. Nem piszkál holmi földhöz ragadt CD-kkel, honlapokkal, elmaradt képaláírásokkal, és hasonló marhaságokkal – megtesz egy egyértelmű kinyilatkozást, és már megy is a dolgára. Fény az éjszakában. Nekem azért is külön örömömre szolgál a dolog, mert még soha nem kerestem egyetlen Ctrl-C és Ctrl-V kombinációmmal sem 100 Ft-ot, pedig egyszerűen istenien csinálom. Ennyit mára a százasokról, de azért még maradjunk a számok csodálatos világánál, hiszen újabb és újabb amatőr matematikusok tömegeit mozgatja meg a "hogy aránylik egymáshoz a 4 és 6" problémakör. Ennél pedig már kisebb tömegeket is megtalált a rohamrendőrség, szóval jobb lesz, ha szép csendesen szétoszlunk. Már csak azért is mert megvan a Végső Válasz is:

Hali CoVboy!
Itt a végső megoldás a problémára. Ez tényleg a végső, az utolérhetetlen, az utánozhatatlan! (Tudom, hogy mindenki ilyeneket ír, de ne higgy nekik, az igazság nálam van, és hamarosan megosztom veled, és az olvasókkal.) Tehát a bizonyítás (amely nagyon magas szintű matematikát használ):
Tegyük fel, hogy: $a + b = c$
(könnyedén találhatunk három ilyen számot)
Szorozzuk meg kettővel:
$2a + 2b = 2c$
Ebből nyilvánvalóan következik:
$(6a-4a) + (6b-4b) = (6c-4c)$
(ennek belátását az olvasóra bízzuk)
Átrendezéssel:
$6a + 6b - 6c = 4a + 4b - 4c$
Kiemeléssel:
$6(a + b - c) = 4(a + b - c)$
Ekkor $(a + b - c)$-vel egyszerűsíthetünk:
!!! 6 = 4 !!!
Tehát befejezettnek tekinthetjük a vitát, itt a végső bizonyíték a problémára, azaz:
HAT EGYENLŐ NÉGGYEL!!!
Megjegyzés: ez bármely két számmal működik (pl. öttel és kilenccel), azaz a végső következtetés: a matematika, mint tudomány, a továbbiakban érdektelen, haszontalan, értelmetlen, száműzendő.
Köszönöm a megtisztelő figyelmet, kérdésekkel bátran forduljanak hozzám. Nagy Zsombor

Gratulálok. A felfedezés valóban alapjaiban rengeti meg a jelenleg ismert matematikai tudományt, amely most ijedtében nyilván lehúzza magát a slötyin. Ha esetleg megélhetési gondjaid lennének, akkor keress meg nyugodtan: ilyen háttérrel talán be tudlak ajánlani az Intelhez ko-processzornak. Ha más nem, hát lebegő pontnak.
(Az országos matematika versenynek tehát vége, a zsüri jelzi, hogy az ezután leadott pályaművek nemhogy elbírálás alá már nem esnek, hanem a papírkosárba vagy a virtuális recirkulátorba, ahonnan VALÓBAN törölni akarom az elemeket.)

Kedves CoVboy!
A legyen poszter-ne legyen poszter vitában én az utóbbi oldalon állok. Teljesen felesleges mindenféle zombival és szörnnyel meg hasonlókkal elfoglalni 4 oldalt, amikor így is rövid az újság. Elkelne az oldalszámemelés, még némi áremelkedés esetén is. CD nem kell, az egyéb újságok CD-i is kb. 95%-ban széméttel vannak tele. Bár azon elgondolkozhatnátok, hogy nem lenne-e érdemes néha egy-egy külön CD-t megjelentetni, ami tele lenne patch-ekkel és driverekkel. Sok olvasónak nincs Internet-hozzáférése, problémás lehet számukra a frissítések megszerzése.

Érdekes ötlet. Bár nem hiszem, hogy nagy durranást tudnánk csinálni féléves patchek gyűjteményével. Inkább hanyagoljuk ezt a dolgot.

Nagyon hasznos újításnak tartom, hogy a gépigénynél a korábbi "3d kártya" helyett most már odaírjátok, hogy milyen API-kat támogat a játék. Ennek ellenére néhol még vannak pontatlanságok, a 3dfx nem egyenlő a 3d-vel. Hiányolom az aláírásokat a cikkek végéről: oda kellene írni mindig.
Egyszer azt írtátok, hogy az 576 Kbyte csak játékokkal foglalkozik. Ez így van rendjén, de a témát szerintem nem lehet különválasztani a hardverkérdésektől, és ezért ennek is kellene figyelmet szentelni. Különben kész röhej, hogy az 576-nak még most sincs honlapja.
Béres Andor

Ez egy tök jó levél volt, mert ugyan egyszer sem írta, hogy "több ismerőse véleménye szerint vagy "közérdekű téma", mégis pár sorban összefoglalta azokat az általános problémákat, amelyek a levélírók 80-90%-át foglalkoztatja. Amit lehet, idővel megoldjuk (pl. a honlap készülget, az oldalszámemelésen is elmélkedünk, de egyelőre marad ez), amit kevésbé, azzal nem nagyon tudunk mit kezdeni. Ez elsősorban arra vonatkozik, hogy felesleges olyan célt kitűzni magunk elé, hogy mindenkinek tetsző újságot csináljunk, mert az úgyis lehetetlen. A cél a JOBBÁRA tetsző újság. Az 576 játékújság volt, amikor két és fél évvel ezelőtt ide kerültem, és mivel teljesen felesleges lett volna egy kialakult arculathoz hozzányúlni, az is maradt. Meglehet, hogy a hardverkérdés nehezen elválasztható a játékoktól, és páran örülnének is egy-két tesztnek, de ha ebből rendszert csinálnék, akkor engem elsöpörne a népharag, mert azért a mi olvasóinkat abból a két kérdésből, hogy mondjuk melyik autó a legjobb a TOCA-ban, illetve milyen teszteredményeket hoztak a Voodoo3-alapú videókártyák, JOBBÁRA az előbbi érdekli. Hát ennyi.

Szicsu CoVboy!
Hát látod ebben a hónapban sem hagylak békén, de megint eszembe ötlött 1-2 dolog, amit szeretnék megkérdezni. Íme tehát: Mondd csak, Te elolvasol minden levelet, ami Neked érkezik, vagy csak egy párat, és azokból szelektálsz? A kérdés lényege arra irányul, hogy ha egy levél nem kerül be a Csevegőbe, attól még azt elolvasod-e, magyarul érdemes-e egyáltalán írni? Avagy a be nem került irómány elvész a süllyesztőbe, és mindenki sz***k rá, hogy mi volt benne.

(Természetesen minden nekem érkező levelet elolvasok. Az egy más kérdés, hogy nem tudok mindegyikre válaszolni a Csevegőben, még akkor sem, ha már eleve Csevegő felirattal érkezik. Meg egyébként is hadd döntsem már el én, hogy kinek akarok az újságban válaszolni, és kinek nem.)

NAGYON érdekes dologra lehetett az az 576 olvasó figyelmes, aki sasszemű, meg az is, aki olvasgatja a Hungarian Gamer Page-et! Én az utóbbi vagyok, de így is besz***s ez az ügy. Biztos tudod, a Heroes III képeiről van szó. Merthogy azokat nem Ti csináltátok, hanem buggantva vannak valahonnan, ami meglepő módon nem látszik a képeken... Hmmmm..., ez egy nagyon érdekes dolgot vet fel: kipróbáljátok egyáltalán a játékokat, vagy csak szerváltok egy-két képet, aztán hasból löktök egy cikket hozzá. A részleteket meg kinézitek valami külföldi lapból. Tiszta illúzióromboló! Persze van 1-2 játék, amit nyilván teszteltetek is, pl. amelyeknek a képein olyanok vannak, hogy "Commander TJ" vagy "CoVboy" vagy ilyesmi. De ez azért akkor is iszonyatosan gagyi dolog! Más játékoknál is észre lehetett venni, hogy azok a képek vannak hozzá, amelyeket az Interneten fellelhető előzetesekben mutogatnak a fejlesztők.
Még a végén kiderül, hogy van egy külföldi 576 amit csak lefordítotok,



odabiggyesztitek a neveteket, aztán kalap.
Végül valami jó: remélem a 100. számhoz 100 oldalas Csevegő lesz! A nép sikoltozna...!!! :-)))
(Én is.)
Maradok hű előfizető (állítólag azok bekerülnek a csevibe :))
Magyar Csaba

Na, ez utóbbi gondolatsor aztán igen érdekes, ideje, hogy néhány tévhitet

Csevegő

eloszlassunk vele kapcsolatban. Nem tudom, hogy most igazából a screenshotokra gondolsz vagy a dekorációra, de végül is ez tulajdonképpen esetünkben teljesen lényegtelen is. Kezdjük azzal, hogy a Hungarian Gamer Page számomra nem mond semmit, mellesleg TJ számára sem, aki a Heroes 3-at elkövette, tehát fogalmunk sincs, hogy ott vajon konkrétan melyik képpel is találkoztál. Ha az ugyanolyan volt, mint az egyik 576-kép, az nem azért van, mert "buggantottuk" őket (egyébként sem mi buggantottuk, hanem ők), hanem azért, mert a képek forrása valahol a távolban összeért. Ez a forrás pedig nem más, mint a kiadó vagy a fejlesztő, akik nem is titkolt reklámcélzattal felpakolgatták a site-jukra. Hozzánk hasonló "analóg" újságoknak, valamint a nagyobb internetes játéksite-oknak (akik között a fent nevezet HGP tán nem szerepel) pedig a kiadók eleve küldenek ún. presskiteket, screenshotokkal, nagyfelbontású dekorációkkal és információs anyagokkal – nekik ingyen reklám, nekünk komoly segítség a munkánkban. (Remélem senki sem gondolta komolyan, hogy például a posztereket üres perceimben rajzolgatom otthon két Civilization-parti között.) Részemről a játékokhoz jobb szeretek én képet menteni (egyhez szoktam vagy 40-50 darabot, de ezzel még sehol nem vagyok a Vári Zolihoz képest), mert tudom, hogy mit akarok láttatni rajta. Néha ez nem megy, olyankor marad a presskit, végszükség esetén az Internet (a nagy tömörítési ráta miatt ott rendszerint olyan képek vannak, amelyek nyomdai alkalmazásra már nem túl egészségesek – de ha ló nincs, jó a szamár is.)
Erre a legjobb példa az utóbbi időben a Redguard volt, amiből egyszerűen nem lehetett képet lopni, így ugyanazt a 8 képet láthattad az összes magyarisztáni újságban, mint az angolokban vagy a kenyaiakban, és a Net összes játéksite-ján. Így tehát azon nincs mit csodálkozni, hogy ha egy újságban olyan képet látsz, amivel máshol is találkoztál (előzetesekben főleg), továbbá sem a Hungarian Gamer Page-nak, sem senki másnak nem válik személyes tulajdonává egy kép, csak azért mert ő letöltötte valahonnan és feltette a saját honlapjára. Mindamellett persze nem kizárt, hogy létezik egy külföldi 576, amelynek fordításai alá odabiggyesztjük a nevünket. A te leveledet és az én válaszomat is most fordította belőle valaki. Bigggy!

Szasz 576kb/CoVboy!!!!
Az újság király,ám most nem ezért írok. Ez most nagyon komoly, közérdekű dolog.Gondolom már tudjátok, hogy betiltották a DragonBallZ-t (ki nem tudja?) A rajongók fölháborodása miatt valószínűleg hamarosan újra láthatjuk. Annyit kérnék, hogy a betiltás miatti gyász miatt a következő szám borítója legyen fekete. Kösz: Trunks =

Ez tényleg közérdekű lehet, bár én csak annyit tudok erről a rajzfilmről, hogy van ilyen, meg egy csomóan rajonganak érte. Én leragadtam a Vuknál. Azon a koron azért már túl vagyunk, hogy csak úgy be lehessen tiltani valamit; én annyit hallottam az ügyről, hogy valami okostojás piszmológus kitalálta, hogy rossz hatással van a fiatal gyerekek lelkivilágára. (Kíváncsi volnék, hogy a Rambo, a Quake, vagy akár a TV-híradó a NATO-légicsapásokkal vajon milyen hatással lehet?) Persze az is mindegy, hogy betiltanak-e valamit, vagy kiküldenek a kamerák elé egy mosolygó műsorigazgatót, aki karjait széttárva közli, hogy megváltozott a kereskedelmi csatorna marketing koncepciója az ifjúsági sugárzásokkal kapcsolatban. Én együttérzek veled, de mivel a DragonballZ-hiány igazából Martinban okozott komolyabb lelki törést, nem a következő 576 fog fekete borítóval megjelenni, hanem az 576 Konzol.

Csőtészta CoVboy!
Hogy vagy??? Azért kezdem ezzel a kérdéssel, mert én nem túl jól a legutóbbi Csevegő után. Kicsit túl sok volt benne a vastagított szöveg. **(Ezt értsem úgy, hogy túl sokat pofázok?)** De nem is ez az igazi gond. Meg gondolom ez nem is a te hibád (nehogy azt mond, hogy nem volt elég játék amiről írhattál volna, és a szokás hatalma művelte ezt(et)). Az igazi gond számomra abban rejlett, hogy majdnem elaludtam rajta miközben máskor épphogy nem így szokott volt alakulni, meg nahát mert azért mert. Szóval érted. Most ezt hót komolyan gondolom, még ha próbálok poénkodni is, csak azért, hogy ne legyek pont olyan, mint azok, akik miatt jelenleg ilyen a Csewi. Most komolyan: szerinted kit érdekel az, hogy az egyik krapeknek egy fél év után sikerült becserkésznie a nőcit. **(Hát gondolom őt. Meg remélhetően a lányt. Ez már kettő. Azokat meg nem is számoltuk, akik boldogak lehetnek, hogy nem az ő barátnőjüket cserkészte be. Ezek pedig már tömegek.)** Hát nagyon izgalmas téma. Egyből elkezdett lankadni a figyelmem. Aztán az elmaradhatatlan ötletek: legyen ilyen rovat, legyen olyan rovat (végre a CD-t mintha elfelejtették volna), **(Nem felejtették el, csak hanyagolom ezeket a leveleket.)** mert ez engem érdekelne. Hát képzeld el, hogy az senkit nem érdekel, hogy téged mi érdekel (na ezt most nem neked írtam, CoVboy). Viszont abban biztos vagyok, ha valaki elalszik a Csewin, akkor ott van valami gond. **(Lehet, hogy orvosi jellegű a probléma: tán megcsípte egy cecelégy.)** Szerintem (csakhogy a múlt számot említsem) az is nagyon érdekes téma, hogy a Chip megelőzte az 576-ot, már csak azért is, mert, mint értesültem róla a CHIP külön állít fel sorrendet a szakmai illetve játékos lapokról. Hát ez érdekes. Miért nem közölsz inkább még egy pár 4 vs. 6 bizonyítást? Pl. itt egy. A 4=6, mivelhogy mindkettő szám, mindkettő ábrázolható egyetlen bájton, mindkettő tízes számrendszerben van, és lemehetnek hetesig is, sőt, csakhogy fokozzam az élvezeteket, mindkettő természetes szám, de beletartoznak az egész számok közé is, racionálisok, valósak, komplexek, valamint beletartoznak a 4-6 halmazba is, oszthatóak 2-vel, nem relatív prímek, és ez még nem minden. Hirtelen kifogytunk az ötletekből (nem csak én bizonyítottam).
Hol is tartottam? Ja igen. Az eltévedt levélről inkább nem beszélek. Azt meg aztán végképp nem értettem, hogy miért került be az a levél, amiben leírták, hogy nem tetszik nekik az elbírálás (t'od valami Hálflályf meg Bláádtú). Hát szóval na. Meg hát akko' má' igenis meg nem is. Ez meg mind a véleményem volt.
Az elkövetkezendő levélíróknak meg javaslom, hogy ne csak a régebbi 576-ok Csevegőjét olvassák el, hanem a régi CoVboy postákat is. Azon legalább nem aludtam el majdnem. Ha már nincsenek épkézláb levélötleteik, akkor inkább másoljanak valakit. Most végre megszabadulhatsz tőlem. Már látom a megkönnyebült arckifejezésedet. Ja, de ne legyél olyan nyugodt. Mert ha nem lesz jobb a csevi (most én is másolok pár IQ teltebb agyú emberkétől) MEG-HALSZ:))))))))))))))))))))))))))))))))). Vili? Vagy mondjuk Ottó. Vagy mi van. Páááááááááááááááka:
Wildhemp

Érdekes, minden hónapban akad valaki, akinek nem tetszik a Csevegő. Te legalább nem ilyen rébuszokkal jöttél, hogy "csökken a színvonal", meg "laposodik", meg hasonlók. Az az álláspont ugyan kicsit érdekes, hogy "az senkit sem érdekel, hogy téged mi érdekel", de tiszteletben tartandó, mert végül is egy álláspont. Kérdés, hogy érdemes-e csevegőt, újságot vagy egyáltalán bármit is ilyen alapállásból csinálni. Mondjuk a titkot a határidőn túl leadott 4vs6-pályázatoddal te is megfejtetted: minden csak nézőpont kérdése. Valaki azért talál meg engem, hogy mindent elhülyülök; van aki azért, hogy nem foglalkozom a problémájához méltó súllyal; van aki pedig azért, mert nem egy Rejtő-novellát talált ezen a két oldalon. Mivel tudom, hogy mindenkinek úgysem tudok egyszerre megfelelni, így azt a taktikus módszert szoktam választani, hogy nem is nagyon akarok, kiválasztom a nekem valamiért (un)szimpatikus leveleket és pillanatnyi hangulatom alapján válaszolok neki a magam módján. Persze lehet, hogy nem mindig a legjobb leveleket választom: pár embert az nem érdekel, ha élcelődni akarok; párat hosszas magyarázataim; párat meg tulajdonképpen semmi, csak rosszul akarják érezni magukat. Úgy látszik így kerek a világ. Meg a Csevegő is.
CoVboy

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat vagy régi PEZ cukoradogatókat. Ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:388-55-34

Keresem gameboyhoz a következő két játékot:DR. MARIO, PAPERBOY. Tel.: 3592208

Magas áron veszek vagy cserélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képregényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig, Tel.:06-20-9465-718

EGYÉB KÍNÁL

Eladó CD32 + 8 db CD Pl.: Legacy of Sorasil, Cannon Fodder, Pinball Fantasies Tel.:06-23-416-086

Eladó N64 + 2 joy + Rumble pak + 3 játék. Ár megegyezés szerint. Tel.:228-55-50(17 óra után)

576 KBytejaimat csak egyben eladom,mind megvan.U.I.:NFS3-at X FILES-ra cserélném. Tel.:33-441-101

C64 KÍNÁL

Eladó egy C64-es gép , 1541-es disk drive , 60 lemez jó játékokkal , programokkal , lemez tartó , 2 turbó joy , legtöbb lemezen gyorstöltő . Ár:15000 Ft. Érdeklődni:4882605

A P R Ó H I R D E T É S I   S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC, C64, AMIGA, EGYÉB

ROVAT: CSERE, KERES, KÍNÁL

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR), INVERZ (+50% FELÁR), KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai
akciós áron, egységesen
100,-FT/DB
(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! **<u>Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.</u>**

Akciónk a készletek erejéig tart! Az Április 16. előtti rendelésekkel kapcsolatban árreklamációt nem áll módunkban elfogadni!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/10	398,-
98/2	318,-	98/11	398,-
98/3	318,-	98/12	398,-
98/4	318,-	99/1	398,-
98/5	318,-	99/2	398,-
98/6	318,-	99/3	398,-
98/7-8	576,-	99/4	398,-
98/9	398,-		


ISSN 0865-8226
9 770865 822000